NUS-NJEJ-JPN

コントローラパック対応 38

NINTENDO64

Jリーグ イレブンビート 1997

取扱説明書



J.LEAGUE

HUDSON

J.LEAGUE

ごあいさつ

このたびはハドソンの"NINTENDO 64"専用ソフト「Jリーグ イレブンビート1997」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

⚠使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

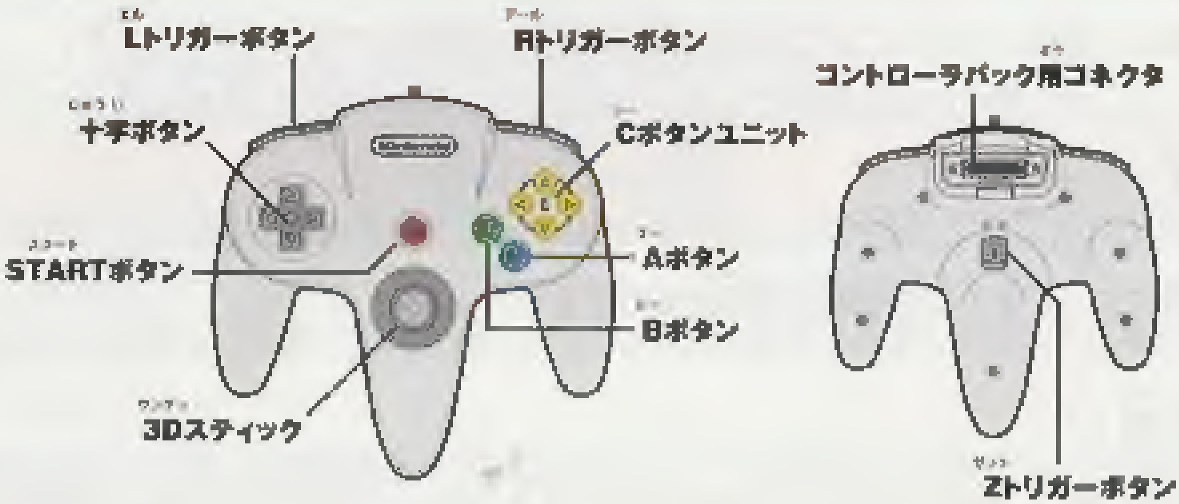
●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

コントローラー各部の名称

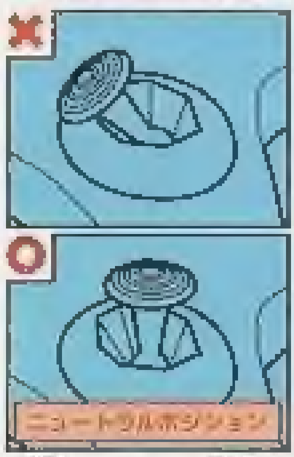


3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

*本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

*3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

*3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属のオペレーションマニュアルをご覧ください。

Jリーグ イレブンビート 1997

もくじ

コントローラ操作一覧-1



イージータイプ

基本的なボタン操作のみでプレイできる簡単操作モードです。高度なプレイはできませんが、初めてサッカーゲームをプレイするビギナーなら、まずこのモードから始めてみましょう。

ボールキープ時

ボタン	操作
3Dスティック	移動の方向指示、移動スピード調整
Aボタン※1	(敵陣で押した場合)シュート
	(自陣で押した場合)クリア
Bボタン※2	サーチパス
	(押しっぱなしで)ダイレクトパス
	(敵陣のペナルティエリア枠付近で押した場合)センタリング
Cボタンユニット◎、◎	作戦変更
Cボタンユニット◎	浮球のパス
Cボタンユニット◎	ゴロのパス
STARTボタン	(通常時)ポーズ
	(アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
Z+Rトリガーボタン	スルー※3(ボールの当たり判定がなくなる)

相手がボールキープ時

ボタン	操作
3Dスティック	移動の方向指示、移動のスピード調整
Aボタン	ショルダータックル
Bボタン	スライディングタックル
	(ボール接触時)インターセプト
Cボタンユニット◎、◎	作戦変更
STARTボタン	(通常時)ポーズ／(アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる)

ボールフリー（ダイレクトプレイ）時

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動のスピード調整
Aボタン	キック／ボレーキック／オーバーヘッドキック※4
Bボタン	ダイビングヘッド／ヘディング※2
Cボタンユニット Ⓐ、Ⓒ	作戦変更
STARTボタン	（通常時）ポーズ
	（アウトオブプレイ時）選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
ジャンプ中+Bボタン	ジャンピングボレー／ジャンピングヘッド
Z+Rトリガーボタン	スルー（ボールの当たり判定がなくなる）



※1＝右に向かって攻めている場合、自陣（図の［ ］部分）ではクリアとなり、敵陣ではシュートになります。この時、ボールを持っている選手が向いている方向に関わらず、クリアの場合はサイドラインに平行に、前方へ大きく蹴り出します。またシュートの場合は、相手ゴール方向へボールを蹴ります。



※2＝通常は、ボールを持っている選手が向いている方向で、一番近い角度にいる味方選手にパス（サーチパス）を出しますが、相手ペナルティエリアの横（図の［ ］部分）から蹴る場合は、ボールを持っている選手の向いている方向に関わらず、ゴール前に浮かしたパス（センタリング）を出すことができます。

※3＝スルーをしてボールがかかと付近にある時にジャンプをすると、「ヒールリフト」ができます。

※4＝ボールとの位置関係によって自動的にプレイの種類が変化します。またAボタンを押した場合、自陣ならクリア性、敵陣ならシュート性のボールとなります。

ゴールキーパー（マニュアル時）

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動スピード調整、
	ジャンプの方向指示
Aボタン	(キャッチ時)ジャンピングキャッチ ※5
	(キャッチ後)パントキック
Bボタン	(キャッチ時)スライディングキャッチ
	(キャッチ後)スロー
Cボタンユニット◎、◎	作戦変更
STARTボタン	(通常時)ポーズ
	(アウトオブプレイ時)選手交代指示
Z+Rトリガーボタン	(キャッチ後)持っているボールを足元に転がす

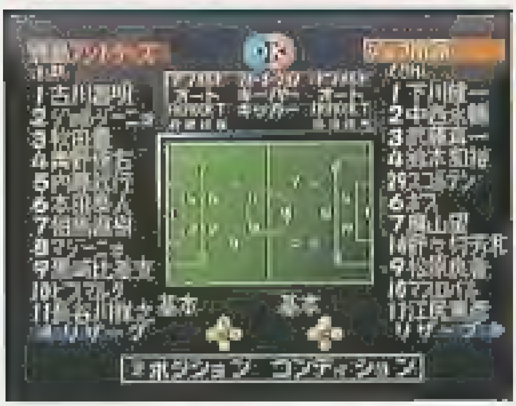
※5＝ボールの方向とAボタンを押すタイミングが合えば、ジャンプの高さは自動補正されます。
※味方からのバックパスや、ゴールキーパー自身がペナルティエリアの外にいる場合など、ゴールキーパーが(サッカーのルール上で)ボールをキャッチできない状況の時は、ゴールキーパーの操作はピッチ上の他の選手と同じになります。

メニュー画面

ボタン	効果
3Dスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル



フォーメーション画面



ボタン	効果
3Dスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Cボタンユニット◎、◎	作戦変更
Rトリガーボタン	(マルチプレイ時)プレイヤー操作切り替え
Zトリガーボタン	基本ポジション、コンディション(ケガ、体調、カード)切替表示

コントローラ操作一覧-2



マスタータイプ

サッカーゲームに慣れた人向きの標準操作モードです。ボタンの組み合わせでさまざまなアクションを引き出すことができ、バリエーション豊かなゲーム展開が楽しめます。

ボールキープ時

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動スピード調整
Aボタン	(短く押した場合は弱く、長く押した場合は強く)キック ＊6 ＊7
	(短く押した場合は弱く、長く押した場合は強く)スローイン
Bボタン	サーチパス
	(向いている方向に味方がいない場合)ゴロキック
	(押しっぱなしで)ダイレクトパス ＊8
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	ハイエフェクト ＊8
Zトリガーボタン	ローエフェクト ＊8
STARTボタン	(通常時)ポーズ
	(アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる) ＊9

＊6＝ボタンを離した直後に3Dスティックを倒すと、360度自由な方向にボールが打ち出せます。ただし、ダイビングヘッドとジャンピングボレーの場合、進行方向の後方へボールを打ち出すことはできません。

＊7＝ボールの打ち出し直後に、3Dスティックでボールにカーブをかけることができます。

＊8＝Aボタン+Rで、山なりのボール(ハイエフェクト)になり、Aボタン+Zなら、ゴロボール(ローエフェクト)になります。

※ボールキープからのBボタン(パス系キック)操作には、エフェクトはかかりません。ダイレクトパスの場合のみ、エフェクトがかかります。

＊9＝スルーをしてボールがかかと付近にある時にジャンプをすると、「ヒールリフト」ができます。

相手がボールキープ時

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動のスピード調整
Aボタン	ショルダータックル *10
Bボタン	スライディングタックル *11
	(ボール接触時)インターセプト
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	ハイエフェクト
Zトリガーボタン	ローエフェクト
STARTボタン	(通常時)ポーズ
	(アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる)

ボールフリー(ダイレクトプレイ)時

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動のスピード調整
Aボタン	キック/ボレーキック/オーバーヘッドキック *6 *12 *13 *14
Bボタン	ダイビングヘッド/ヘディング *6 *12 *13
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	ハイエフェクト *15
Zトリガーボタン	ローエフェクト *15
STARTボタン	(通常時)ポーズ
	(アウトオブプレイ時)選手交代指示
A+Bボタン	ジャンプ
ジャンプ中+Aボタン	ジャンピングボレーキック *6 *13
ジャンプ中+Bボタン	ジャンピングヘッド *6 *13
Z+Rトリガーボタン	スルー(ボールの当たり判定がなくなる)

メニュー画面

ボタン	効果
3Dスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル

フォーメーション画面

ボタン	効果
3Dスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	(マルチプレイ時)プレイヤー操作切り替え
Zトリガーボタン	基本ポジション、コンディション(カード、ケガ、体調)切替表示

ボタン	効果
3Dスティック	移動の方向指示、移動スピード調整
	ジャンプの方向指示
Aボタン	キャッチ時 ジャンピングキャッチ
	キャッチ後 パントキック
Bボタン	キャッチ時 スライディングキャッチ
	キャッチ後 スロー
Cボタンユニット	作戦変更
Rトリガーボタン	ハイエフェクト
Zトリガーボタン	ロー エフェクト
STARTボタン	通常時 ポーズ
	アウトオブプレイ時 選手交代指示
Z+Rトリガーボタン	キャッチ後、持っているボールを足元に転がす

※ボタンを離した直後に3Dスティックを倒すと、360度自由な方向にボールが打ち出せます。ただし、ダイレクトヘッドとジャンピングボレーの場合、進行方向の前方にしかボールを打ち出すことはできません。

※ボールの打ち出し直後に、3Dスティックでボールにカーブをかけることができます。

※Aボタン+Rで山なりのボール（ハイエフェクト）になり、Aボタン+Zなら、ゴロボール（ロー エフェクト）になります。ボールキープからのBボタン、Aボタンキック操作にはエフェクトはかかりません。ダイレクトキックの場合のみエフェクトがかかります。

※スルーをしてボールがかかと付近にある時にジャンプをするとヒールリフトができます。

※+Rなら必ず相手を倒せますが、ファウルを取られやすいタックルになり、また+Zなら相手を倒すよりもますかせやすいタックルになります。

※+Rでロングスライディング、+Zでショートスライディングになります。また、Rの場合はすべりやすく、Zの場合は止まりやすいという特徴もあります。

※ボールとの位置関係によって自動的にプレイの種類が変化します。

※+Rで山なりのボールになり、+Zでゴロもしくは抑えのきいたボールとなります。

※3Dスティックのニュートラルでボレーキックまたはオーバーヘッドキックを行った場合、選手が向いている方向に関わらず、ゴール方向へ蹴ります。

※トラップ時に+Rで高く、+Zで低くトラップができます。

※+Rでロングジャンプまたはロングスライディングとなり、+Zでショートジャンプまたはショートスライディングとなります。ロングジャンプはショートジャンプに比べ、キャッチ率が下がります。

※ゴールキーパーのスライディング時のキャッチ率は、エフェクトボタンに影響されません。

※ボールの方向とAボタンを押すタイミングが合えば、ジャンプの方向は自動補正されます。

※+Rで山なりのボールになり、+Zでゴロボールになります。

※味方からのバックパスやスローインや、ゴールキーパーが自分のペナルティエリアの外にいる場合など、ゴールキーパーがボールをキャッチできない状況の時は、ゴールキーパーの操作はフィールド上の他の選手と同じになります。

基本操作方法-1

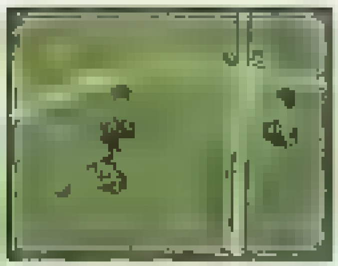


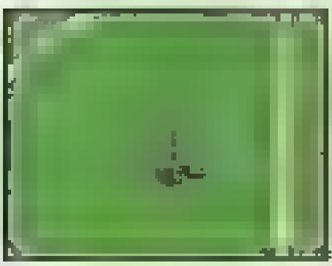
インプレイ時

作方法を簡単に説明します。

方法」を参照してください。

ボールを持っている時に3Dスティックを使うと、その方向へドリブルで進んでいきます。





Bボタンを押すと、向いている方向の一番近くにいる味方にパスを出します。ただし、マスタータイプでは、向いている方向に味方がいない場合、ゴロキックとなります。また、Bボタンを押しっぱなしにすると、ダイレクトパスができます。

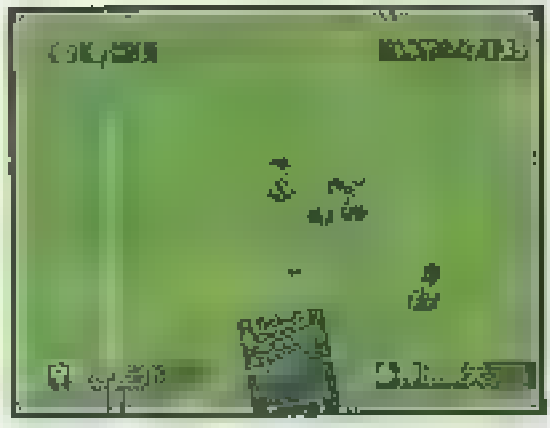
イージータイプでゴロキックをする場合は
です

ボールが腰よりも高い位置に飛んできた時にタイミングよくAボタンを押すと、ボレーキックができます。
また、頭付近にボールが飛んできた場合は、自動的にオーバーヘッドキックとなります。

敵陣でAボタンを押すと、向いている方向に関係なく、ゴールに向かってシュートを打つことができます。

マスタータイプでは、特にシュートボタンを設定していません。通常のキックと同じAボタンを使いますので、シュートの方向や強さ、高さなどは自分でボタン操作をして調整します。

自陣でAボタンを押すと、向いている方向に関係なく、タッチラインと平行に前方へ大きく蹴り出すことができます。



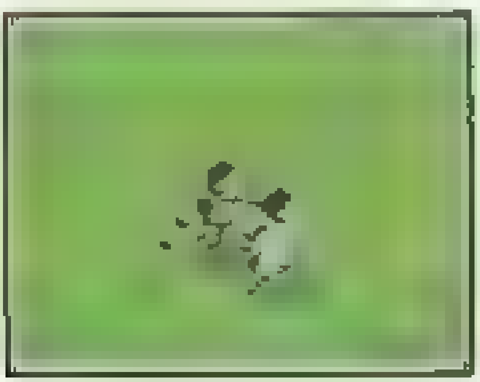
マスタータイプには特にクリアボタンを設定していません。通常のキックと同」を組み合わせて、前方へ大きくボールを蹴り出します。

自分の頭より高い位置に飛んできたボールに合わせてBボタンを押すと、ヘディングができます。
また、腰から下程度の低めのボールが飛んできた場合は、自動的にダイビングヘッドとなります。



となり

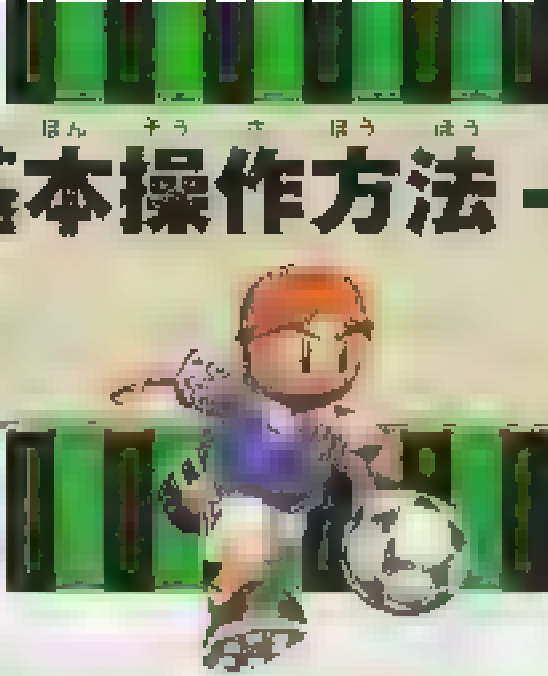
相手がボールを持っている時、その近くでAボタンを押すとショルダータックルを仕掛け、ボールを奪いにいきます。



ボールを持っている相手が近くにいる時に、Bボタンを押すとスライディングタックルをします。タイミングがよければ、相手からボールを奪い取ることができます。



基本操作方法-2



ゴールキーパー

パンチング/キャッチ＝3Dスティック＋Aボタン



ジャンプしたい方向を3Dスティックで指示しながらAボタンを押すと、指示した方向にキーパーがジャンプし、ボールをキャッチ、またはパンチングできます。

方向とタイミングが合えば、ジャンプの高さは自動補正されます

[illegible]と、上方向へジャンプします。この時、R、Zトリガーボタンによるエフェクトは無効です。

スライディングキャッチ＝3Dスティック＋Bボタン



3Dスティックと同時にBボタンを押すと、指示した方向にスライディングしながらボールをキャッチします。

ロングキック＝Aボタン



キーパーがボールを持っている時にAボタンを押すと、ボールを大きく蹴り出します。またキックの方向指示は、あらかじめキーパーの体の向きを蹴り出したい方向に3Dスティックで指示しておけばOKです。

スロー：Bボタン

キーパーがボールを持っている時にBボタンを押すと、3Dスティックで指示した方向にスローを行います。





マスタータイプの場合は、ジャンプやスライディングの長さ、キックやスローの強さなどを調整することができます。

ボタン	効果
Aボタン+Rトリガーボタン	ロングジャンプ
Aボタン+Zトリガーボタン	ショートジャンプ
Bボタン+Rトリガーボタン	ロングスライディング
Bボタン+Zトリガーボタン	ショートスライディング
短くAボタン	弱いパントキック
長くAボタン	強いパントキック
短くBボタン	弱いスロー
長くBボタン	強いスロー
Aボタン+Rトリガーボタン	山なりのパントキック
Aボタン+Zトリガーボタン	ゴロのパントキック
Bボタン+Rトリガーボタン	山なりのスロー
Bボタン+Zトリガーボタン	ゴロのスロー

ジャンプやスライディングの場合 [illegible] する必要があります。

基本操作方法-3

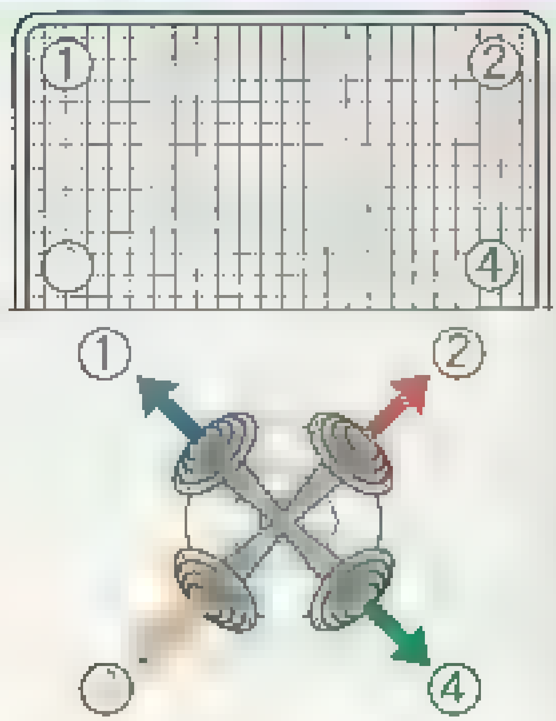


アウトオブプレイ時

相手の蹴ったボールが相手側のゴールラインを割るとコーナーキックが与えられます。コーナーキックを蹴る選手の向きを3Dスティックで指示してからAボタンを押してキックを打ち出します。

相手側がファウルをした場合、その位置からフリーキックが与えられます。直接ゴールを狙うのなら、3Dスティックで選手の向きを指示してからAボタンを押します。また、近くの味方にパスを出す場合は、Bボタンを押します。

相手側のペナルティエリア内で相手がファウルを犯した場合、ペナルティキックが与えられます。ゴールマウス内の狙う位置を3Dスティックで指示してからAボタンを押します。この時、指示のマークは表示されません。ゴールの右上を狙うなら3Dスティックを右上に倒し、ゴール左下を狙うなら左下に倒す、というように方向を指定します。Aボタン操作で、キッカーならキックを、ゴールキーパーならジャンプを行います。



相手の蹴ったボールがタッチラインを割るとスローインが与えられます。スローインする選手の体の向きを3Dスティックで変えてからAボタンを押します。



相手の蹴ったボールが自陣のゴールラインを割るとゴールキックが与えられます。キックをするなら、3Dスティックで選手の向きを指示してからAボタンを押します。また、近くの味方にパスを出す場合は、Bボタンを押します。

(ワン・ポイント)

選手の交代について

アウトオブプレイ時、STARTボタンを押すと、選手交代をすることができます。選手交代の手順については「ゲームスタート」の項目(P26)を参照してください。なお、コーナーキックやフリーキックを蹴るキッカーの変更も同様の手順で行えます。



(ワン・ポイント)

作戦変更について

作戦の変更は、ゲームが始まる前のプレイヤー設定画面で行いますが、試合中にもCボタンユニットを押して変更することができます。初期登録されている作戦は以下の4つです。

●基本＝そのクラブの基本となる選手配置。どんな作戦にしていいかわからない、特に初心者の人はこれを選んでおきましょう。

●攻撃的＝敵陣に攻め入った時や、負けていて積極的に点を取りに行きたい時などに使うと効果的な選手配置です。

●守備的＝自軍に攻め込まれている時や、相手から押されている時などに使うと有効な選手配置です。

●特別＝敵ゴール前でのフリーキックの時や、敵陣でコーナーキックをする時などに使うと効果的な選手配置です。

各作戦はエディットすることもでき、またコントローラパックがあれば、エディットした作戦データを保存することもできます。
なお、作戦エディットについて詳しくは(モード紹介「オプション」トレーニング」、P23)を参照してください。

モード紹介





1試合のみのシングルマッチ。ゲームに慣れるための練習にぴったりのモードです。「オリジナルクラブエディット」で作成したクラブも選ぶことができます。

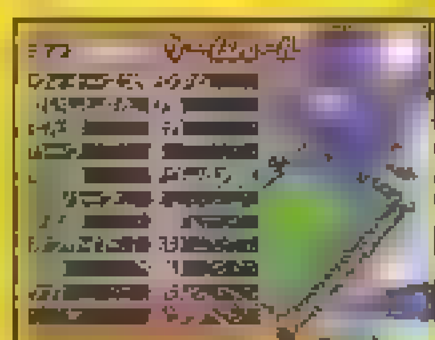
> *オリジナルクラブエディットについて詳しくは〈モード紹介ーオプション／オリジナルクラブエディット〉(P24)を参照してください

ゲームスタートまでの手順は、基本的に「Jリーグ」モードと同じですが、プレイヤーセレクト画面で、マルチプレイを選択することができます。また、ゲームルールの項目も自分で設定できます。



〈ゲームルール〉

- スタジアム＝「ウィナーズ」「グレイト」「キング」の中から選びます
- かいしじかん＝「ひる」「よる」のどちらかを選びます
- てんき＝「はれ」「あめ」のどちらかを選びます
- ハーフ＝1～8分の間で設定します
- 延長戦＝「Vゴール方式」「延長戦なし」「前後半方式」の中から選びます
- 延長ハーフ＝1～3分の間で設定します
- PK戦＝「あり」「なし」を選びます
- オフサイド＝「あり」「なし」を選びます
- 体調＝「あり」「なし」を選びます。
- ケガ＝「あり」「なし」を選びます
- COMレベル＝「よわい」「ふつう」「つよい」の中から選びます



[illegible]

実際のJリーグに準じた試合日程に沿ってチャンピオンを争う、対コンピュータモードです。詳しいゲームスタートまでの流れは、この後の項目(P26~)で紹介します。

〈順位の決定について〉

クラブの順位、得点王、ラストパス王がまったく同順位になった場合は、プレイヤーが使用しているクラブを上位に表記します。また、コンピュータの操作するクラブが複数で同順位の場合は、Jリーグのオフィシャル順で表記しています。得点王、ラストパス王が同一クラブ内で同順位となっている場合は、番号の若い順(フォーメーション画面で表示される選手一覧の順)に表記します。最終的に1位のクラブ(または選手)が複数となった場合も、上記の条件で優勝(または得点王、ラストパス王)が決定されます。

＊「オリジナルリーグ」モードの場合の順位決定も、基本的には同様です。ただし、プレイヤーの操作するクラブが複数で同順位となった場合は、Jリーグのオフィシャル順となります。

〈チャンピオンシップ特別ルール〉

チャンピオンシップを行った際、第1戦にPK勝ち、第2戦にPK負け(あるいはその逆)となった場合、プレイヤーが操作しているクラブが優先的に優勝となります。

＊「オリジナルリーグ」モードも同様ですが、プレイヤーが両クラブとも操作している場合は、ランダムで優勝を決定します。

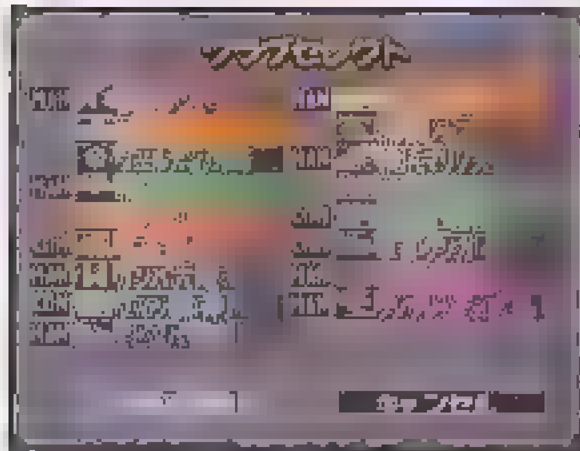
※これらのルールは、実際のJリーグと異なる部分もある、「Jリーグイレブンビート1997」のオリジナルルールです。

オリジナルリーグ

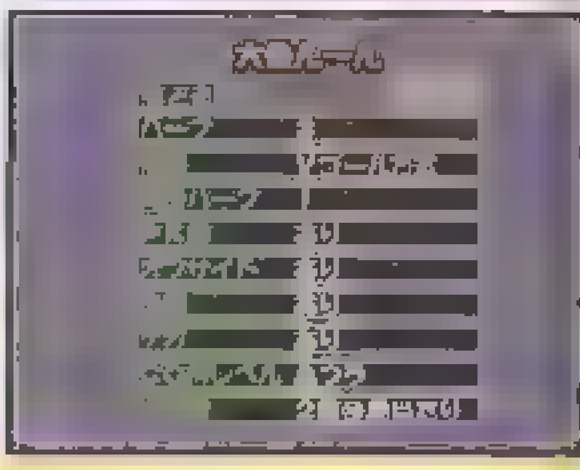


自分のお気に入りのクラブだけをセレクトして、オリジナルリーグを結成、試合を行うモードです。もちろん「オリジナルクラブエディット」で作成したクラブも選ぶことができます。

*「オリジナルクラブエディット」について詳しくは、オプションの項目(P24)をご参照ください。



初めて「オリジナルリーグ」モードをプレイする場合は、まず最初に「はじめから」を選び、リーグ名の入力を行います。リーグ名は、ひらがな、カタカナ、英字で8文字まで入力できます。続いて参加クラブを選びます。Aボタンを1度押すとコンピュータが操作するクラブが選択され、2度押すとプレイヤーが操作するクラブが選択されます。さらにもう1度Aボタンを押すと、選択したクラブがキャンセルされます。参加クラブは4クラブ以上16クラブ以下です。次に大会ルールを決めます。この時、日程を1試合総当たり、2試合総当たりのどちらかに設定します。以下は基本的に「Jリーグ」モードと同様です。



〈マルチプレイについて1〉

試合前のフォーメーション画面で「マルチ」を選択し、一緒にプレイするプレイヤーを登録します。また、試合中にマルチプレイの解除や一緒にプレイするプレイヤーの変更も行えます。

*「トーナメント」モードも同様です

〈マルチプレイについて2〉

マルチプレイ時は、それぞれが操作する選手を設定することもできます。たとえば、1PはMFを操作して、残りの選手は2Pという形や、1PはGKのみで、2Pがフィールド選手を全部操作するということもOKです。初期設定では、1番の選手が1Pで、2番の選手は2P、3番が再び1Pという順序になっています。

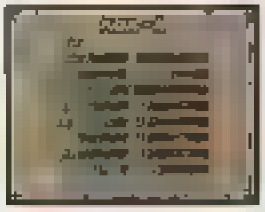
カップ戦

参加クラブを選択して行う、勝ち抜きのトーナメント戦です。

「オリジナルリーグ」モードと同様にトーナメント名を入力し、参加クラブ(4クラブ以上16クラブ以下)をセレクト。大会ルールを決定すると、トーナメント表が表示されます。トーナメントの組み合わせは シャッフル(Rトレガーボタン)で変更することができます。

*クラブ選択の仕方は、「オリジナルリーグ」モードと同様です。






PK

PK戦のみを行うモードです。



「プレシーズンマッチ」モードと同様にプレイヤー数を決め、クラブを選択します。ゲームルール(スタジアム、かいしじかん、てんき、COMレベルの選択)を設定したら、キッカーの順番を決めます。

*「PK」モードでは キーパーの操作は常にマニュアルになります。

*PK時のゴールの狙い方については、<基本操作方法-アウトオブプレイ時/ペナルティキック>(P18)を参照してください。

オールスター

自分の好きな選手を選出して行う、1試合のみのドリームゲームです。



「プレシーズンマッチ」モードと同様に プレイヤー数を決定し、ゲームルール(スタジアム、かいしじかん、てんき、ハーフ、延長戦、延長戦ハーフ、PK戦、オフサイド、体調、ケガ、COMレベルの選択)を設定。選手のセレクトは、自分の好きな選手を選出する「マニュアル」と、コンピューターが自動的に選出する「ランダム」のどちらかで設定します。

*「ランダム」の場合、5回までメンバーを変更することができます。

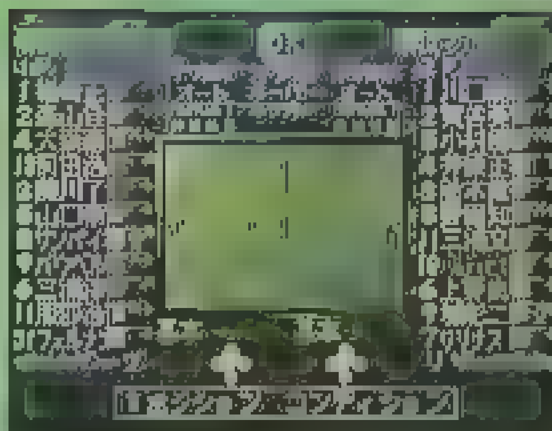
ケガについて

試合中、カードを出されるようなファウルを受けた場合、選手がケガをすることがあります。ケガをすると、走る速さやキック力などの選手の能力が下がります。ケガには3段階あり、×の数が多いほどケガの度合いも重く、選手の能力の低下も大きくなります。Jリーグ、オリジナルリーグ、トーナメントの各モードでは、ケガをした選手は試合に出場しないと回復します。ただし、1試合につき×1個分しか回復しないので、×3個分のケガを完全に回復させるには、3試合休ませなくてはなりません。



各選手のケガの状態は、フォーメーション画面のコンディション表示で確認できます。

体調について



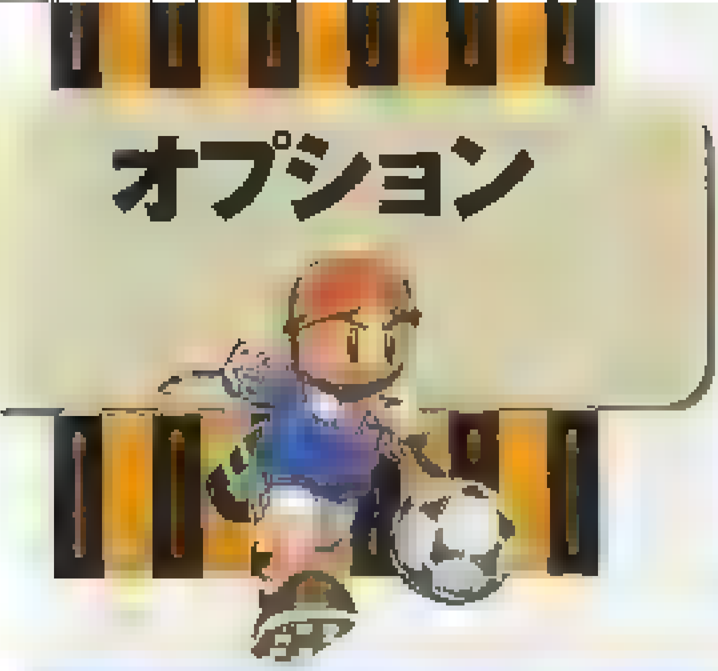
選手の体調は試合ごとに変化し、体調が良い時には能力が上がり、逆に悪い時には下がってしまいます。体調は、フォーメーション画面のコンディション表示で確認できます。上向きの矢印が好調、横向きが普通、下向きが不調です。

カードについて

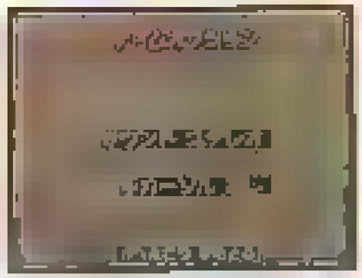
試合中にファウルを犯すと、カードを提示されることがあります。
イエローカードの場合、1試合で同じ選手が2枚以上受けると退場となり、レッドカードの場合は、その場ですぐ退場となります。Jリーグ、オリジナルリーグ、トーナメントの各モードでは、退場になった選手は、次の試合に出場することはできません。また、Jリーグ、オリジナルリーグ、トーナメントの各モードで、一人の選手のイエローカード累積枚数が3枚になると、次の試合には出場できなくなります。フォーメーション画面のコンディション表示で、選手が受けているカードの枚数などを確認できます。試合中は、その試合で出されたカードのみ選手名の横に表示されます。



オプション





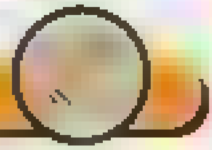


ゲームの基本的な設定を変更できます。

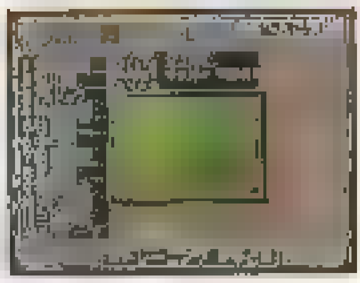
・レーダー－「かいてん」「こてい」のどちらかを選びます。

・サウンド－「ステレオ」「モノラル」のどちらかを選びます。

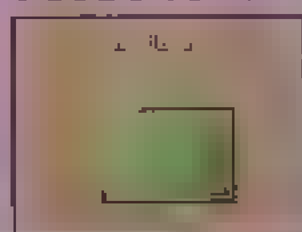
・選手カーソル－「あり」「なし」を選びます。



チームプレイの練習ができます。また、オリジナルフォーメーションのセーブ、作戦名の変更などを行うこともできます。トレーニングしたいクラブを選んだら、コンピュータタイプをイージーか、マスターのどちらかに設定。試合と同様にメンバーをセレクトしてトレーニングを開始します。



作戦名を変更するには、メンバーセレクト画面右上の「作戦名へんこう」へカーソルを移動させ、Aボタンを押します。続いて、Cボタンでユニットで変更したい作戦を表示し、作戦名にカーソルを移動させてAボタンを押します。作戦名入力は、〈オリジナルクラブエディット〉のクラブ名入力(P24)と同じ要領です。また、変更した作戦名は、1つのノートに16ファイルまでセーブすることができます。1つのファイルには、作戦とその作戦名(4パターン)とキッカー指定をまとめてセーブすることができます。



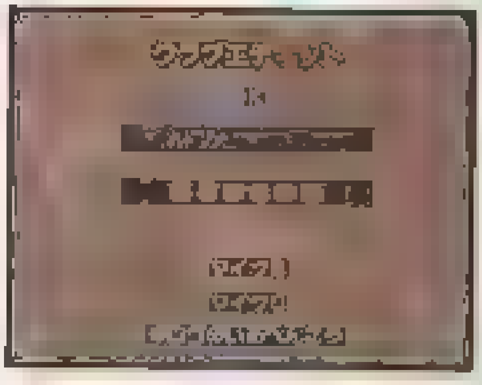
※作戦名の変更はトレーニングモードでしかできません。

※オリジナルフォーメーションの作成とセーブ、および作戦の変更とキッカーの変更について詳しくは〈ゲームスタート/8 メンバー設定〉(P28)を参照してください。

自分だけのオリジナルクラブを作成できます。ここで作成したオリジナルクラブで、「プレシーズンマッチ」や「Jリーグ」、「オリジナルリーグ」、「トーナメント」などのモードに参加できます。



まず、クラブ名を入力します。使える文字はひらがな、カタカナ、英数字、漢字で、最大8文字まで入力できます。続いてロゴの入力を英数字で行い、ロゴ色を赤、黄、青の3種類から選びます。

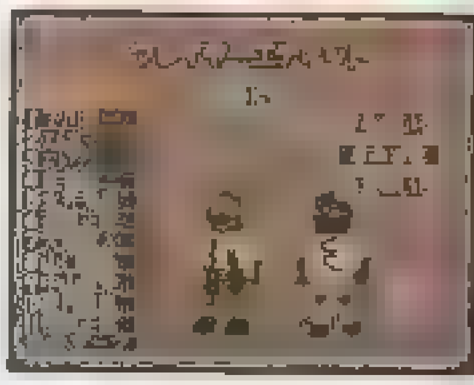


ユニフォームの基本色を10色の中からAボタンを押して選び、続けてデザインも10パターンの中からAボタンで選びます。フラッグはユニフォームの基本色とロゴの組み合わせになりますので、5種類のデザインの中から好きなパターンをAボタンで選び、マスコットキャラクターも6種類の中からAボタンで選びます。

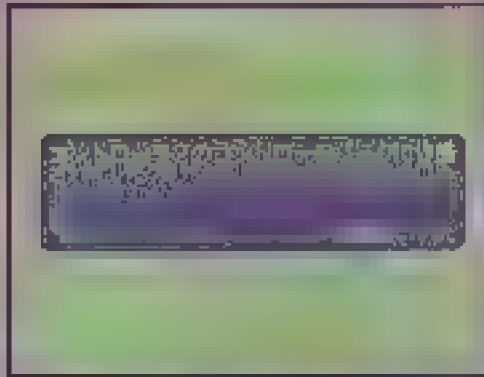


オリジナルクラブのメンバーをJリーグ登録選手から選び、一人一人名前を登録し直します。続いて選手のスタイル「かみのいろ」「かみがた」「はだのいろ」を変えれば、オリジナル選手の出来上がりです。

*選手名や選手のスタイルは、変更せずにそのまま決定することもできます。



2P側のコントローラパックにオリジナルクラブのセーブデータがある場合、そのデータをロードしてオリジナルクラブ同士の対戦も可能です。また、フォーメーションのセーブデータをロードすることもできます。ただし、オリジナルクラブのセーブデータがない場合には、2P側のコントローラパックをロードすることはできません。
※フォーメーションのセーブデータがある場合でも、オリジナルクラブのセーブデータがなければロードすることはできません。



[illegible]

Jリーグの各クラブ間で、選手の移籍が行えます。まず所属元のクラブを3Dスティックで表示し、移籍させたい選手をAボタンで決定します。続いて移籍先のクラブを同様の手順で表示したら、交換選手をAボタンで選んで移籍させます。







[illegible]

自分の好きな選手を選出して、日本代表メンバーがエディットできるモードです。日本代表メンバーで「プレシーズンマッチ」や「オリジナルリーグ」、「トーナメント」などのモードをプレイすることができます。「Jリーグ」モードで優勝すると「オプション」に「日本代表エディット」の項目が追加されます。項目をセレクトすると、日本代表メンバーセレクト画面になりますので、自分だけの日本代表チームを編成してください。



日本代表メンバーには外国籍選手を選ぶことはできません。また、特例として、ヴェルディ川崎の「石川康」選手も、ボリビア出身で過去にボリビアのユース代表に選ばれたことから、日本代表としての選出はできません。

ゲームスタート



スタートの手順!!



1

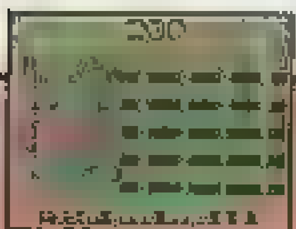
電源をONすると、オープニングデモが流れます。STARTボタンを押すとタイトル画面が表示され、もう一度STARTボタンを押すと、モードセレクト画面に変わります。「Jリーグ」を選び、Aボタンで決定します。



2

セーブデータがある場合には、「つづきから」を選ぶと前回の続きからゲームを再開することができます。ここでは「はしめから」を選びます。





データは1試合終了ごとにセーブすることができ、各クラブの成績（試合数、勝敗数、得失点）と、個人得点ランキング、イエローカードの累積も保存されます。

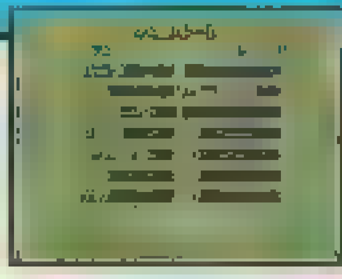
3

自分のプレイしたいクラブを選び、Aボタンで決定します。



「Jリーグ」以外のモードでは、自分のクラブを決定後、同様に相手クラブの選択・決定を行います。

4 大会ルール



Jリーグを戦う上でのルールが表示されます。ここでは、COMレベルのみ「よわい」「ふつう」「つよい」の中から選択できます。選択後は「つぎへ」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

選択するモードによっては、大会ルールのすべてを変更できる場合もあります

5

Jリーグ開幕のタイトルが表示され、ここでAボタンを押すと全クラブの対戦カードが表示されます。

Aボタンを押すごとに、上の対戦カードから順に試合結果が表示されます。自分が選んだクラブの対戦カードでAボタンを押すと、ゲームルール(大会ルールに、「スタジアム」や「かいしじかん」、「てんき」などが加わったもの)が表示されますので、もう一度Aボタンを押します。



日程表が表示されている時にRトリガーボタンかZトリガーボタンを押すと、これから先の試合日程を確認することができます。

6

日程表画面でCユニットを押すと、チームと個人の成績を表示することができます。



ボタン	表示内容
Cボタンユニット(▲)	順位表
Cボタンユニット(▼)	勝敗表
Cボタンユニット(▶)	得点ランキング
Cボタンユニット(◀)	ラストパスランキング

7

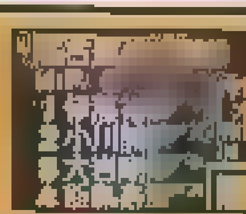
イージータイプか、マスタータイプのどちらかを選択、決定してください。



スターティングメンバーの決定や作戦の設定、ペナルティキックやフリーキック時のキッカーの設定などを行います。

コンディション確認

Zトリガーボタンを押すと各選手のポジションが、もう一度Zトリガーボタンを押すと各選手のコンディションが表示されます。



メンバー交代

スターティングメンバーの変更がしたい場合は、3Dスティックで外したい選手を選び、Aボタンで決定します。指定された選手名が緑に変わりますので、続けて出場させたい選手を3Dスティックで指定し、Aボタンで決定すると、選手が入れ替わります。



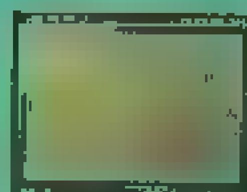
フォーメーション変更

フォーメーションは初期設定では「デフォルト」になっています。これを変更したい時には、3Dスティックで「デフォルト」を選択してAボタンを押します。するとメンバー一覧が消え、フォーメーション一覧が表示されますので、好きなフォーメーションを選択、決定します。



フォーメーション登録

フォーメーション変更で「ユーザー」を選ぶと、自分の好きなフォーメーションを作成することができます。Aボタンで決定後、中央のピッチ上にマークが表示されます。好きな位置に動かしてAボタンを押したら、その位置に移動させたい選手の番号の上で再びAボタンを押します。すると、番号が指定した位置に移動します。これを繰り返してオリジナルフォーメーションを完成させます。また、Cボタンユニットで作戦を切り替えて4つ作戦をエディットすることもできます。すべての指示が終了したらピッチ横の「OK」を選び、Aボタンで決定します。このフォーメーションを残したい場合は「セーブ」を選びます。また、フォーメーションを作りなおしたい時には「リセット」を選んでください。





キーパー設定

「キーパー」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、キーパーの操作をオートにするか、マニュアルにするかが選択できます。初期設定はオートです。



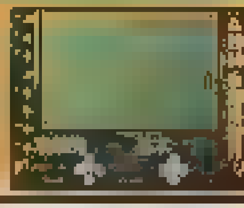
キッカー変更



初期設定されているキッカーを変更したい場合は、まず変更したいキッカーの項目にカーソルを合わせます。そしてAボタンを押すことで、メンバー一覧の順に背番号が表示されますので、希望のキッカーの番号になるまでAボタンを押します。番号の代わりに－を選ぶと、それぞれの場面で、ボールの位置に最も近い選手がキック、またはスローイングを行います。

*それぞれ FK＝フリーキック PK＝ペナルティキック CK＝コーナーキック T＝スローインを行う選手を表わしています。

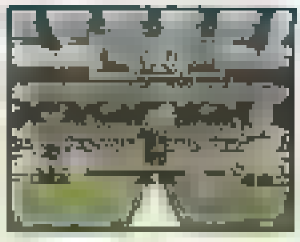
作戦変更



作戦を変更したい時は、Cボタン（ユニット）を押して「基本」「攻撃的」「守備的」「特別」の4パターンの中から選択します。

すべての設定が終了したら、画面一番上の「OK」にカーソルを合わせてAボタンを押します。

9



ホームゲームの場合、コインの表か裏かを指定することができます。自動的にコインがトスされ、的中した時にはボールかエンドかのどちらかを選び、Aボタンで決定します。

アウェイの場合は、相手がコインを指定することになります。

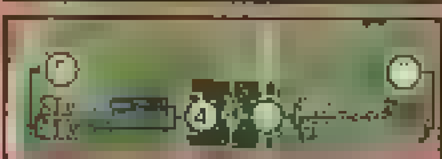
10

さぁ、いよいよゲームスタートです。

画面表示の見方



4人プレイ時



① スコア
② 残り時間
③ レーダー
　ピッチの全体表示&各選手の位置
④ 左エリアを自陣とするクラブで、操作中の選手名
⑤ 選手名が表示されている選手のパワーゲージ
⑥ 右エリアを自陣とするクラブで、操作中の選手名
⑦ 選手名が表示されている選手のパワーゲージ

コントローラパックについて

「Jリーグイレブンビート1997」は、コントローラパック(別売)でデータのセーブ、ロードを行います。データは、プレイヤー1のコントローラに装着されたコントローラパックに保存されます。

ノートの作成

データをセーブするには、ゲームをスタートさせる前にノートを作成しておく必要があります。コントローラパックが装着されている状態でゲームカセットを差し込み、電源を入れると「ノート作成画面」が表示されます。そこで「新しいノートをつくる」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、ノートが作成され、データの保存ができるようになります。「ノートをロードする」で使用するノートを選択し、ゲームを開始します。

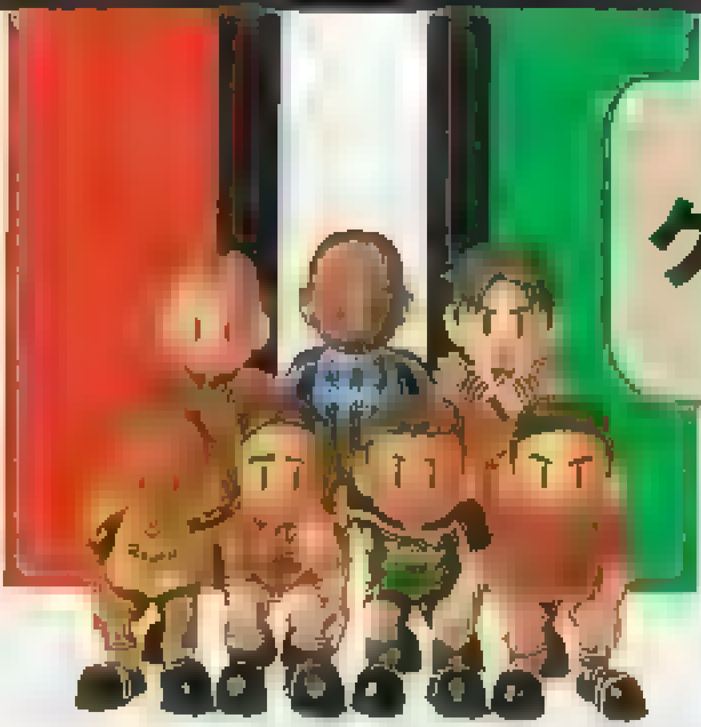
このゲームでは、1つのノートを作成するのに38ページ分の領域を必要とします。保存データがないコントローラパックを使った場合は、3つまでノートを作ることができます。

ノートの消去

いらなくなったノートを消すには、「ノート作成画面」から「ノートを消す」を選んでAボタンを押し、消したいデータにカーソルを合わせてからAボタンで決定します。なお、コントローラパック内にある別ゲームのデータを消したい場合は、STARTボタンを押しながら本体の電源を入れ、「コントローラパックメニュー画面」を表示させてから行ってください。現在、保存されている全データの一覧が表示されますので、消したいデータにカーソルを合わせてAボタンで決定します。

※コントローラパック使用時の注意※

- コントローラパックは別売です。
- コントローラパックの使用に関しては、コントローラパック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使いください。
- コントローラパックがないとデータの保存はできません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われます。
- ゲーム中のデータをバックアップするのは、プレイヤー1のコントローラパックのみです。本体の電源を入れる前に、必ずプレイヤー1のコントローラにコントローラパックを差し込んでください。プレイヤー1以外のコントローラにコントローラパックが入っていても、ゲームのデータを保存することはできません。
  - ＊プレイヤー2のノートをロードしている場合、対戦時のプレイヤー2のデータに関しては、プレイヤー2のコントローラパック内のノートにセーブされます。詳しくはP25を参照してください。
- コントローラパックの抜き差しは、必ず電源を切って行ってください。電源が入っている状態でコントローラパックを差し込んでも、コントローラパックが差されていないものとして本体は認識します。また、電源を入れたままで抜き差しをすると、セーブされたデータが消失する恐れがあります。



クラブ選手データ

鹿島アントラーズ

©1992 K.A.FC

古川　昌明	GK	本田　泰人	MF
佐藤　洋平	GK	マジーニョ	MF
秋田　豊	DF	ビスマルク	MF
奥野　僚右	DF	増田　忠俊	MF
内藤　就行	DF	黒崎　比差支	FW
相馬　直樹	DF	長谷川　祥之	FW
名良橋　晃	DF	真中　靖夫	FW
ジョルジーニョ	MF	柳沢　敦	FW

※この選手データは 1997年8月18日現在のものです

ジェフユナイテッド市原

©1995 JEF.FC

下川　健一	GK	ボス	MF
白井　淳	GK	野々村　芳和	MF
中西　永輔	DF	マスロバル	MF
武藤　真一	DF	江尻　篤彦	MF
鈴木　和裕	DF	廣山　望	MF
山口　智	DF	井上　公平	MF
スコルテン	DF	松原　良香	FW
栗原　克志	DF	杉山　貴之	FW

※この選手データは 1997年8月 8日現在のものです。

GK:ゴールキーパー　DF:ディフェンダー　MF:ミッドフィルダー　FW:フォワード

柏レイソル

土肥　洋一	GK	下平　隆宏	MF
加藤　竜二	GK	バウディール	MF
沢田　謙太郎	DF	加藤　望	MF
渡辺　毅	DF	棚田　伸	MF
萩村　滋則	DF	酒井　直樹	MF
片野坂　知宏	DF	ジャメーリ	FW
横山　雄次	DF	エジウソン	FW
伊達　倫央	DF	北嶋　秀朗	FW

この選手データは 1997年8月 8日現在のものです

浦和レッズ

田北　雄気	GK	堀　孝史	MF
土田　尚史	GK	広瀬　治	MF
西野　努	DF	山田　暢久	MF
ネイハイス	DF	ベギリスタイン	MF
ブッフバルト	DF	岡野　雅行	FW
田畑　昭宏	DF	福田　正博	FW
城定　信次	DF	永井　雄一郎	FW
土橋　正樹	MF	大柴　健二	FW

この選手データは 1997年8月 8日現在のものです

ヴェルディ川崎

菊池　新吉	GK	前園　真聖	MF
大石　尚哉	GK	北澤　豪	MF
石川　康	DF	ラモス瑠偉	MF
アルジェウ	DF	永井　秀樹	MF
林　健太郎	DF	ジアス	MF
柱谷　哲二	DF	アルシンド	FW
中村　忠	DF	三浦　知良	FW
廣長　優志	DF	栗原　圭介	FW

この選手データは 1997年8月 9日現在のものです

GK:ゴールキーパー　DF:ディフェンダー　MF:ミッドフィルダー　FW:フォワード

横浜マリノス

川口 能活	GK	野田 知	MF
中河 昌彦	GK	三浦 文丈	MF
眞谷 英司	DF	バルディビエソ	MF
小村 徳男	DF	上野 良治	MF
井原 正巳	DF	遠藤 彰弘	MF
鈴木 健仁	DF	城 彰二	FW
松田 直樹	DF	サリナス	FW
山田 隆裕	DF	安永 聡太郎	FW

＊この選手データは 1997年9月18日現在のものです

横浜フリューゲルス

楢﨑 正剛	GK	サンパイオ	MF
佐藤 浩	GK	三浦 淳宏	MF
前田 浩二	DF	バウベル	MF
大嶽 直人	DF	原田 武男	MF
薩川 了洋	DF	波戸 康広	MF
茨下 荘司	DF	服部 浩紀	FW
森山 佳郎	DF	フェルナンド	FW
山口 素弘	MF	吉田 孝行	FW

＊この選手データは 1997年8月18日現在のものです。

ベルマーレ平塚

小島 伸幸	GK	中田 英寿	MF
[illegible]	GK	田坂 和昭	MF
都並 敏史	DF	岩本 輝雄	MF
高田 哲也	DF	反町 康治	MF
クラウジオ	DF	松川 友明	MF
公文 裕明	DF	坂井 洋	FW
名塚 善寛	DF	ロペス	FW
洪明甫	MF	外池 大亮	FW

＊この選手データは、1997年8月19日現在のものです。

GK:ゴールキーパー　DF:ディフェンダー　MF:ミッドフィルダー　FW:フォワード

清水エスパルス

真田 雅則	GK	大榎 克己	MF
中原 幸司	GK	サントス	MF
斉藤 俊秀	DF	オリバ	MF
安藤 正裕	DF	伊東 輝悦	MF
蔵池 巧	DF	澤登 正朗	MF
西澤 淳二	DF	森岡 隆三	MF
戸田 和幸	DF	長谷川 健太	FW
ボウエン	DF	興津 大三	FW

※この選手データは1997年8月18日現在のものです

ジュビロ磐田

大神 友明	GK	福西 崇史	MF
尾崎 勇史	GK	名波 浩	MF
鈴木 秀人	DF	ドゥンガ	MF
アジウソン	DF	藤田 俊哉	MF
山西 尊裕	DF	久藤 清一	MF
勝矢 寿延	DF	中山 雅史	FW
奥 大介	MF	アレサンドロ	FW
服部 年宏	MF	坂本 紘司	FW

※この選手データは1997年8月18日現在のものです

名古屋グランパスエイト

伊藤 裕二	GK	浅野 哲也	MF
本田 征治	GK	バウド	MF
小川 誠一	DF	平野 孝	MF
大岩 剛	DF	岡山 哲也	MF
トーレス	DF	望月 重良	MF
飯島 寿久	DF	ストイコビッチ	FW
西ヶ谷 隆之	DF	森山 泰行	FW
古賀 正紘	DF	福田 健二	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです

GK:ゴールキーパー　DF:ディフェンダー　MF:ミッドフィルダー　FW:フォワード

京都パープルサンガ

森下 申一	GK	松橋 力蔵	MF
都引 実	GK	ダニエル	MF
小川 雅己	DF	大熊 裕司	MF
カルロス	DF	山口 貴之	MF
西田 吉洋	DF	本田 将也	MF
佐藤 嘉吉	DF	藤吉 信次	FW
平岡 靖成	DF	武田 修宏	FW
野口 裕司	DF	永田 寛	FW

※この選手データは 1997年8月 9日現在のものです

ガンバ大阪

岡中 勇人	GK	木山 隆之	MF
都築 龍太	GK	クルプニ	MF
實好 礼忠	DF	森下 仁志	MF
パブンスキー	DF	木場 昌雄	MF
斎藤 大輔	DF	森岡 茂	MF
松本 大樹	DF	エムボマ	FW
平岡 直起	DF	松波 正信	FW
宮本 恒靖	MF	小島 宏美	FW

※この選手データは 1997年8月 日現在のものです

セレッソ大阪

武田 治郎	GK	米倉 誠	MF
下川 誠吾	GK	森島 寛晃	MF
木澤 正徳	DF	アレックス	MF
黒田 茂樹	DF	皆本 勝弘	MF
神田 勝夫	DF	西澤 明訓	FW
百武 義成	DF	クラウシーニョ	FW
網野 賢	DF	高正云	FW
古賀 一成	MF	横山 貴之	FW

※この選手データは 997年8月18日現在のものです。

GK:ゴールキーパー　DF:ディフェンダー　MF:ミッドフィルダー　FW:フォワード

ヴィッセル神戸

石末　龍治	GK	内藤　潤	MF
森本　正光	GK	ビッケル	MF
幸田　将和	DF	ビングリー	MF
吉村　寿洋	DF	吉村　光示	MF
ヴヤデッチ	DF	江川　重光	MF
内藤　直樹	DF	永島　昭浩	FW
海本　慶治	DF	神野　卓哉	FW
渡辺　一平	DF	矢野マイケル	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです

サンフレッチェ広島

前川　和也	GK	森保　一	MF
下田　崇	GK	吉田　康弘	MF
ポポヴィッチ	DF	服部　公太	MF
柳本　啓成	DF	桑原　裕義	MF
上村　健一	DF	盧廷潤	FW
伊藤　哲也	DF	高木　琢也	FW
路木　龍次	MF	アーノルド	FW
小島　光顕	MF	久保　竜彦	FW

※この選手データは、1997年8月18日現在のものです

アビスパ福岡

塚本　秀樹	GK	楠山　修	MF
佐野　友昭	GK	石丸　清隆	MF
森　秀昭	DF	永井　篤志	MF
バスケス	DF	篠田　善之	MF
西　政治	DF	オビク	FW
古賀　芳昇	DF	パブロ	FW
中払　大介	MF	山下　芳輝	FW
久永　辰徳	MF	上野　優作	FW

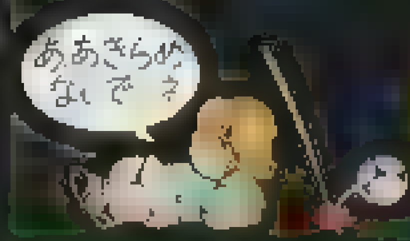
※この選手データは、1997年8月18日現在のものです。

GK:ゴールキーパー　DF:ディフェンダー　MF:ミッドフィルダー　FW:フォワード


JOYCARD64
ジョイカード64
NINTENDO64
0時方向調整機能付き!!
8月8日発売
価格2,980円（税別）
NINTENDO64



3in1outでこのサイズ!!
9.0cm
Top view
3.0cm
7.3cm
Front view
Side view
入力3、出力1を備えたAVセレクター!
面倒なケーブルの抜き差しはもういらない!
複数のゲーム機、
AV機をワンタッチで切り換え!
人気キャラボンバーマンで
注目度バツグン!
1,980円
BOMBERMAN
SELECTOR



ゴールキーパー(スライデ

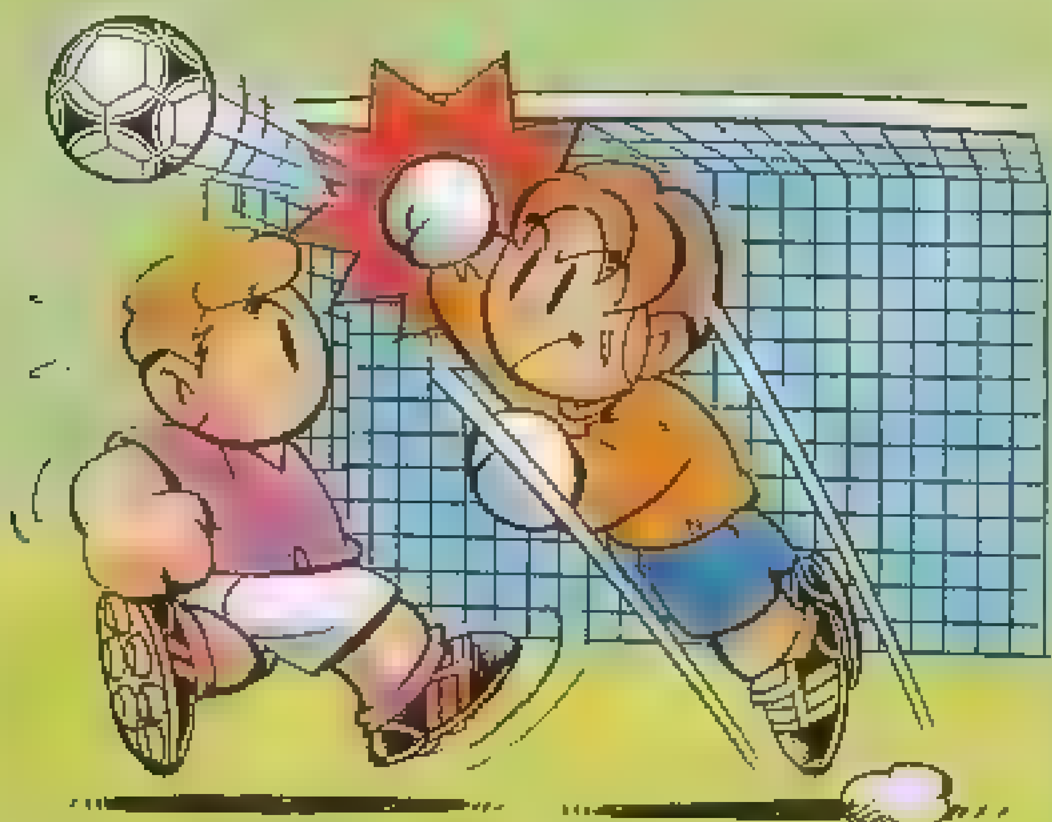
イージー

スライディングとジャンプの違(ちが)いはここ!

ゴールキーパーのスライディングは、低いボールに対して飛び込むアクションで、ボールのキャッチがしやすいのだ。ジャンプは、すべての高さに有効なアクションだが、スライディングに比べて少しキャッチしづらく、パンチングになってしまうことがあるぞ。ジャンプの高さは、方向とタイミングさえ合えば、コンピュータが自動的に調整してくれるのだ。

●GKスライディング

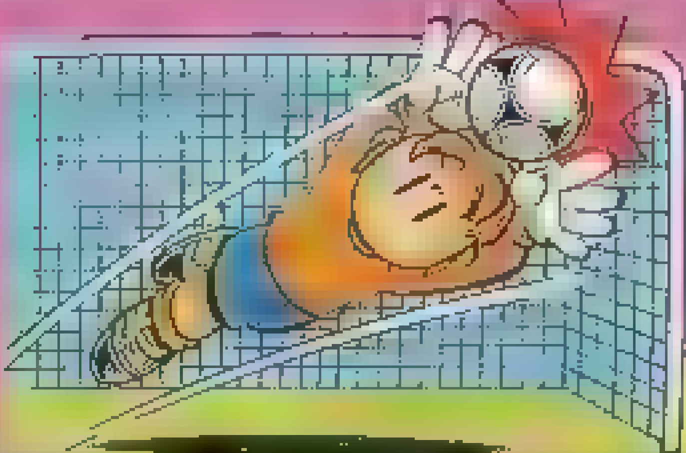




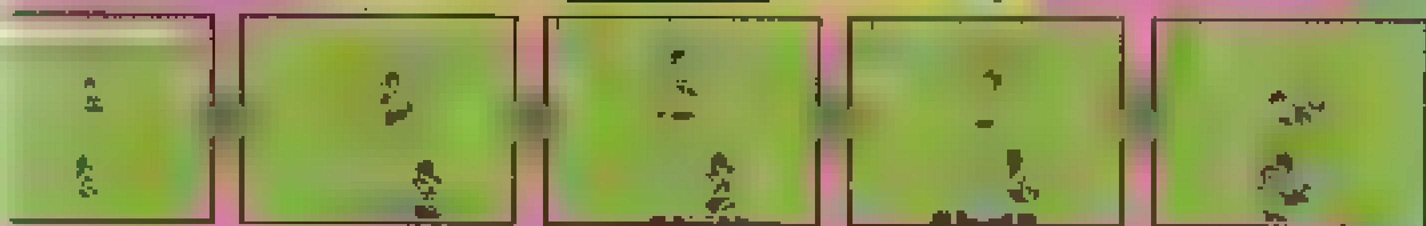
ング(ジャンプ)

フィールドプレイヤーの操作に余裕が出てきたら、ゴールキーパーの操作をマニュアルに切り替えよう。マニュアル操作が上達すれば、オートだとなかなか取れないようなボールだってキャッチできるようになるぞ。

ハイエフェクト(Rトリガーボタン)と組み合わせれば、「通常より遠くまで飛ぶことができるが、パンチングになりやすいジャンプ」になるぞ。逆にローエフェクト(Zトリガーボタン)なら、「通常より飛ぶ距離は短くなるが、キャッチングになりやすいジャンプ」ということになるのだ。



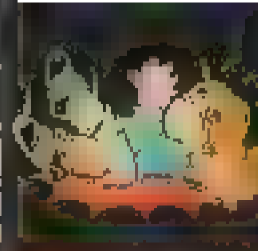
●セービング



●パンチング

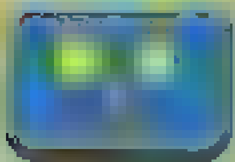


間に合わない!という時にはハイエフェクト、確実に取ろう!という時ならローエフェクト。この使い分けができるようになれば、セービング技術もぐんとアップするぞ。



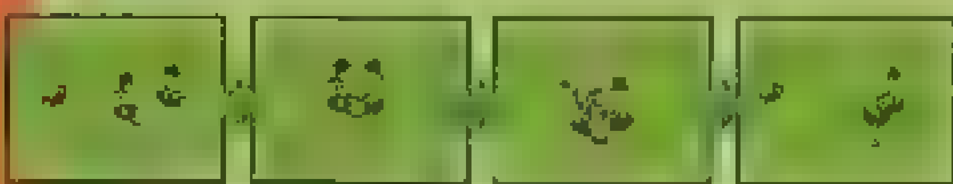
タックル(インターセプト/スライディングタ

タックルを使い分けろ!



相手がキープしているボールに接触してBボタンを押すと、インターセプトができるのだ。インターセプトは絶対にファウルにならないタックルなので、しっかりマスターしておきたい。スライディングタックルは、ファウルにはなりにくいもののボールを奪う確実性の薄いタックル。逆にショルダータックルは、ボールを奪うには有利だが、相手を転ばせてボールを奪おうとするタックルなので、ファウルを取られやすいぞ。状況に応じて3つのタックルをうまく使い分けられるようになろう。

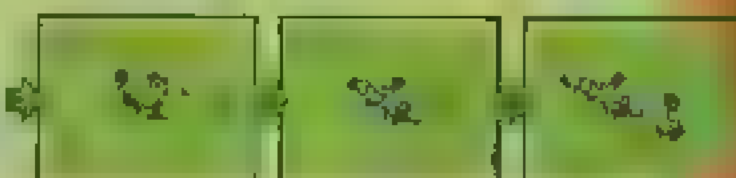
●インターセプト





●ショルダータックル



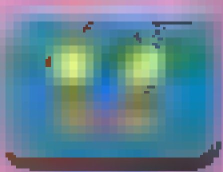


スライディング&ショルダータックルは、相手の後ろからタックルを仕掛けるとファウルを取られやすいので要注意。また、カードが出るようなタックルを受けた場合、その度合いによってケガをする場合もあるぞ。ケガをすると走力やキック力などの能力が低下してしまうのだ。タックルを受ける時にも十分な注意をしよう。

ックル(ショルダータックル)

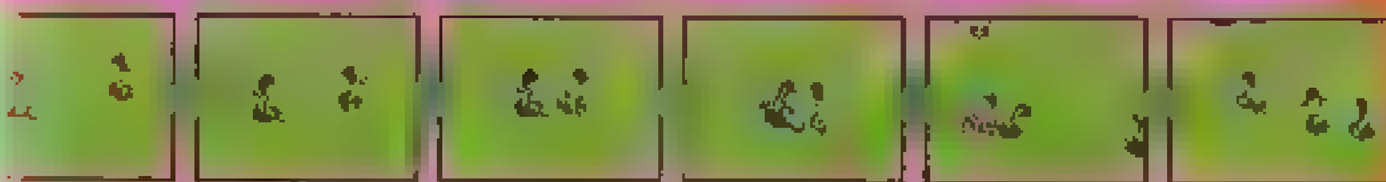
タックルが決まれば、相手からボールを奪ってそのまま攻撃に持ち込むことができる。なるべくファウルにならないよう、うまいタックルを身につけよう。

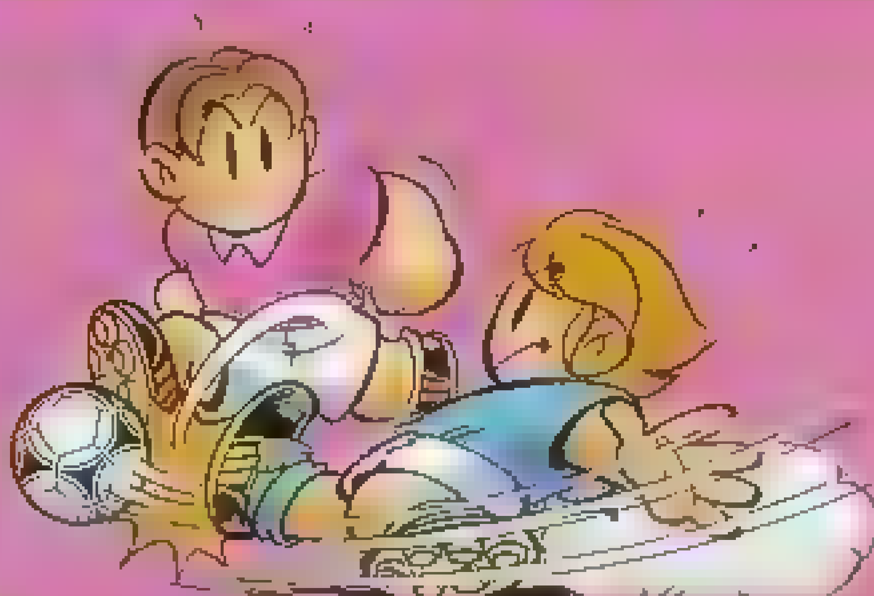
タックルにもエフェクトボタンを活用!



スライディングする時に、相手との距離が近ければ「+Zトリガーボタン」、距離が遠ければ「+Rトリガーボタン」で調整しよう。ショルダータックルの場合なら、相手をつまずかせたいとか、ファウルにはなりたくない時には「+Zトリガーボタン」、ファウル覚悟でボールを奪いにいくのなら「+Rトリガーボタン」だ。エフェクトボタンを効果的に使って、タックルのレベルをアップさせよう。

●スライディングタックル

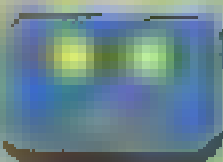




ファウルが怖けりゃ「+Zトリガーボタン」
ファウル上等なら「+Rトリガーボタン」

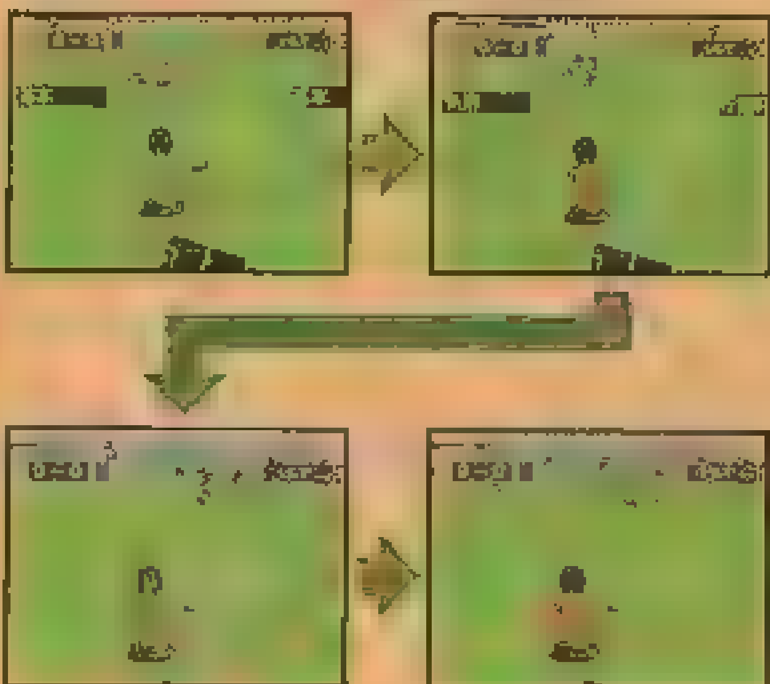
作戦変更

作戦を変える!



「基本」「攻撃的」「守備的」「特別」の4つの作戦は、Cボタンユニットで試合中にもリアルタイムで変えることができるぞ。試合前であれば、自分でオリジナル作戦を作成したり、作戦名を変えたりもOK。

●コーナーキック(選手の移動)



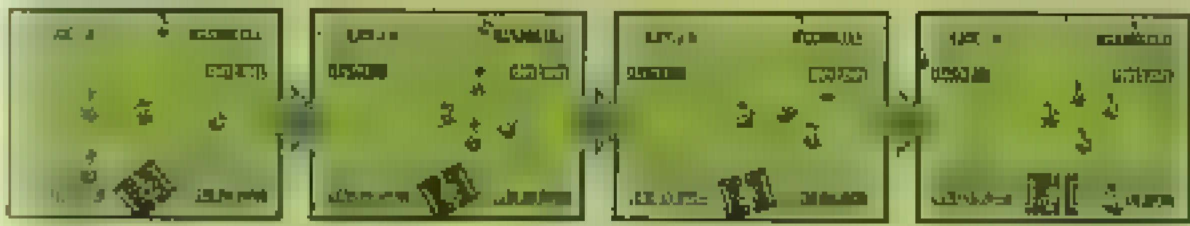
コーナーキック [illegible]
[illegible]
ディフェ[illegible]
ンス側は「守備的」を選択した例。

コーナーキックは絶好の得点チャンスだ。
攻撃に参加選手を増やして、
[illegible]



作戦を変更することで、ボールを中心とする各選手の配置を変えることができるのだ。対戦相手との実力が拮抗している場合は、相手のフォーメーションと作戦の相性で勝負が決まるといっても過言ではないぞ。

●作戦名変更



カウンターアタック用に1人のFWを残して5人で守らせる

ピンチの時には有効だが、逆に攻め上がるのが遅くなってしまう作戦。



オフサイドラインを上げさせる

スルーパス等で最後列のDFが抜かれるとピンチに陥りやすいが、相手をオフサイドにさせやすい布陣。



ワンポイント

作戦を変更する操作自体はちっとも難しくないが、作戦の作り方と、作戦を変更するタイミングが勝負。的確な指示を出して、ゲームの主導権を握ろう。



2つ以上のフォーメーションが使いこなせるようになると、プレイの幅も広がり、試合展開に応じて「勝てるゲームメーク」ができるようになってくるぞ。



ジャンプ！ジャンピング

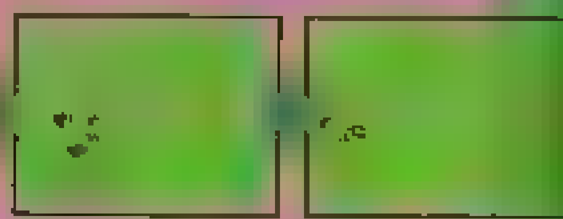
アクション

ジャンピングプレイでボールを打ち分ける

ジャンプ中に3Dスティックを打ち出したい方向に入れると、指示した方向にボールを打ち分けることができるぞ。

●ジャンピングボレー（横へ）





●ジャンピングヘッド（後へ）



●ジャンピングヘッド（横へ）

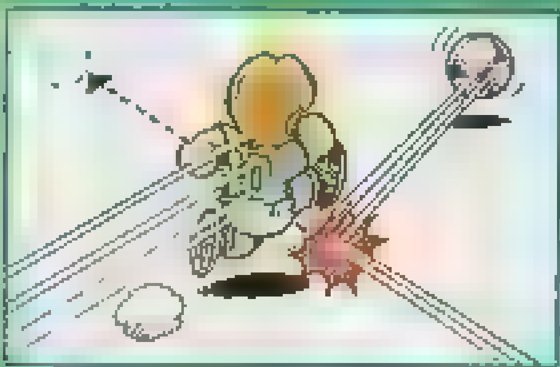


ワンポイント

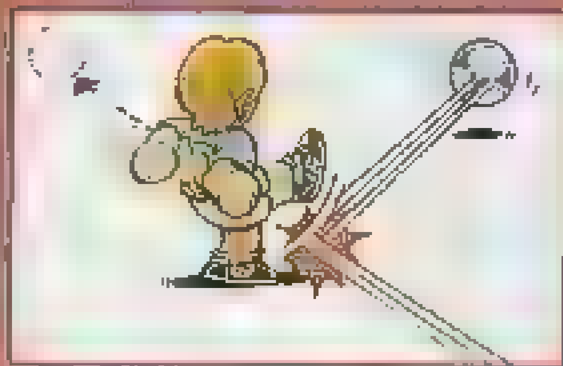
ジャンピングボレーキックは横方向だけだが、ジャンピングヘッドはより幅広く、全方向に打ち出すことができるのだ。ただしジャンピングボレーなら、ジャンピングヘッドよりも威力の強いボールを打ち出すことができるぞ。つまり、特徴の違うキックとヘディングをうまく使い分ければ、高度なプレイにますます磨きがかかるのだ。

プレイ-2（ジャンピングボレー ジャンピングヘッド）

●点で合わせる



●立ち止まって合わせる



●線で合わせる

ボールが落下してきた時、すぐにジャンプできるし、ボールがある程度低くなってきたら、どこでジャンプしても合いやすいから、とても有効なテクニックなのだ。



① ② ③



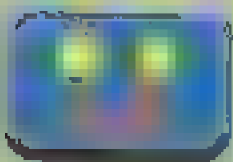
その2

空中のボールにジャンプして合わせるのは、とにかく難度の高いプレイ。最初は、高くあげたボールの軌道に沿って移動しながら、ボールが落ちてきたところにジャンプで合わせるようにしてみよう。点で合わせるよりも、軌道に沿って線で合わせる方がヒットポイントには入りやすいのだ。



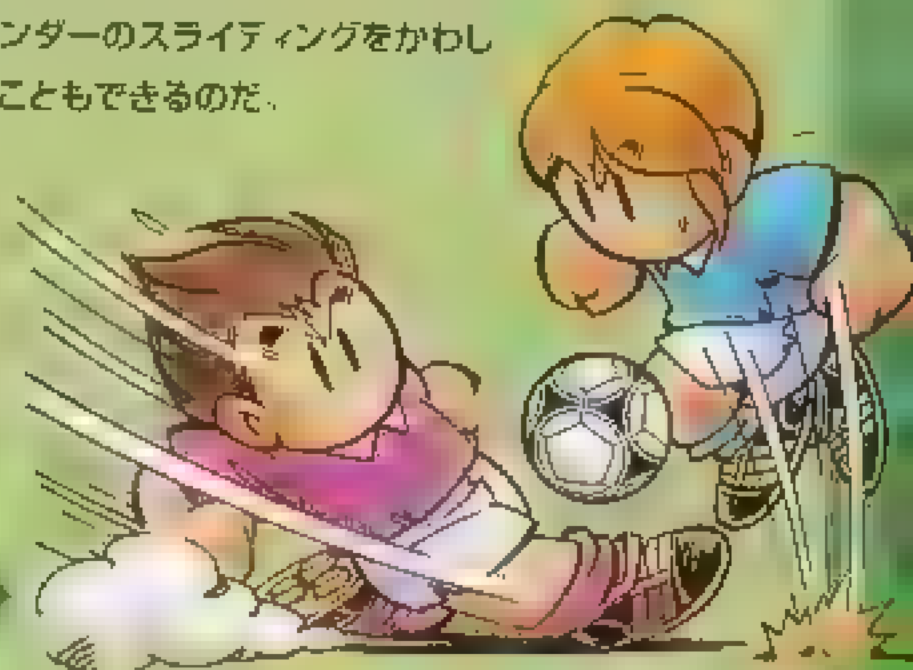
ジャンプ!ジャンピングプレイ·1



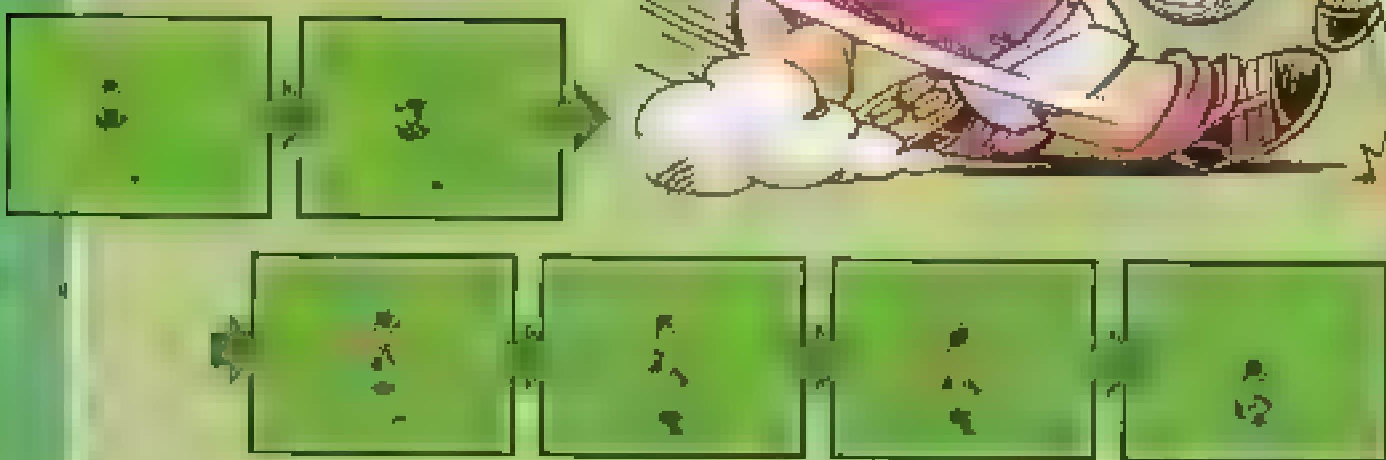


ジャンプをマスターしよう!

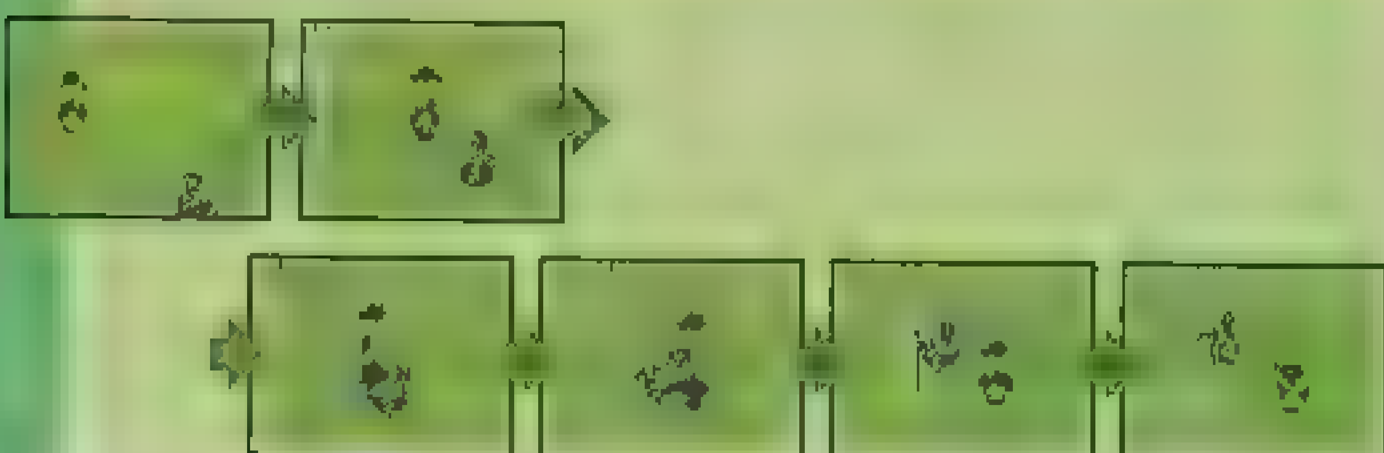
A＋Bボタンでいつでもジャンプができるから、相手のボールをジャンプしてブロックしたり、ドリブルジャンプで相手ディフェンダーのスライディングをかわしたり、なんてこともできるのだ。



●ジャンプ



●ドリブルジャンプ



ジャンピングボレー ジャンピングヘッド

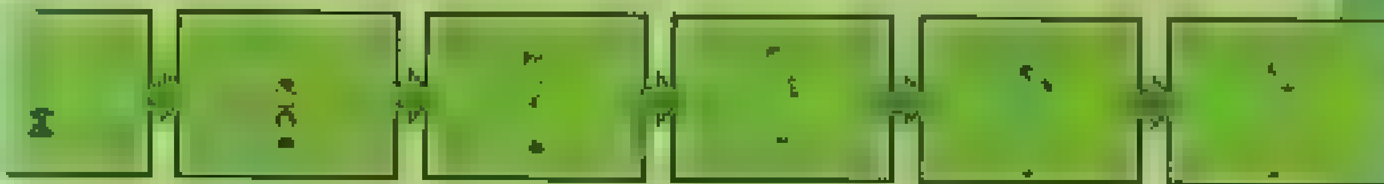
ジャンプからうまく使いこなせるようになればもう上級者。特にジャンピングボレーやジャンピングヘッドは超難度プレイなので、うまくいかないからとあきらめず、練習に励もう。空中戦で優位に立てれば、ゲームの主導権はこっちのモノだぞ。

イージータイプ

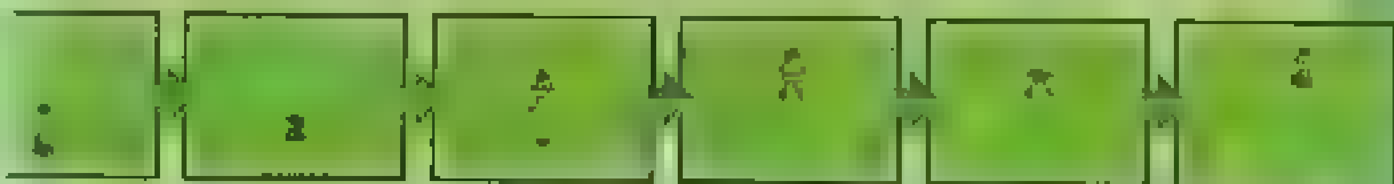
ジャンピングボレー&ジャンピングヘッドを使いこなす!

ジャンピングボレーとジャンピングヘッドは、最上級のプレイ。ジャンプで空中のボールに接近して、ボレーキックの要領でジャンピングボレーが、またヘディングの要領でジャンピングヘッドができるぞ。タイミングが命なので、繰り返し練習してみよう。

●ジャンピングボレー



●ジャンピングヘッド





その1

ダイレクトプレイ同様、ジャンプしている間にAボタン、またはBボタンを連打すればアクションが出やすくなるぞ。

おすすめ! イージータイプ

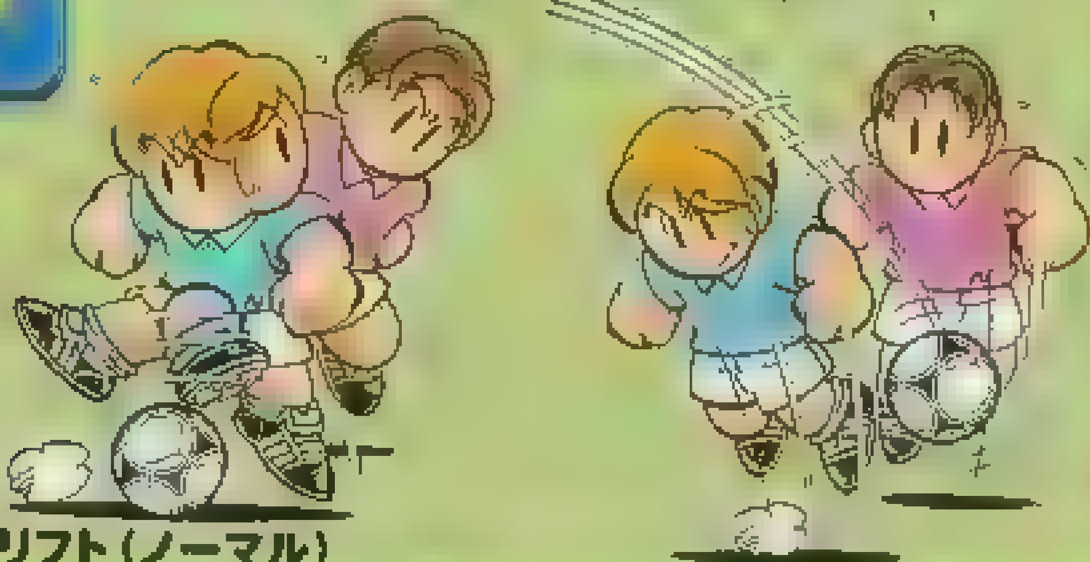
ジャンプでボールに近づくタイミングを覚えるまでは、A+Bボタンでジャンプしたら、あとはとにかく、AorBボタンを押しまくれっ!

イージータイプでプレイしている場合は、Bボタンを押しまくるのだ!

スルー/ヒールリフト

スルーしよう!

Z+Rトリガーボタンを同時に押すと選手はスルーするぞ。ボタンを押しっぱなしにしていると、常にスルー状態になるのだ。



●ヒールリフト（ノーマル）



まとめ!

スル[illegible]

ヒールリフト[illegible]

ヒールリフトする瞬間に4つのボタンを同時に押すのでは、タイミングが取りにくいのもあたり前。Z+Rトリガーボタンを押しながらボールに接近していき、通り過ぎたあたりでA+Bボタンを同時に押してジャンプする。という方が簡単だぞ。

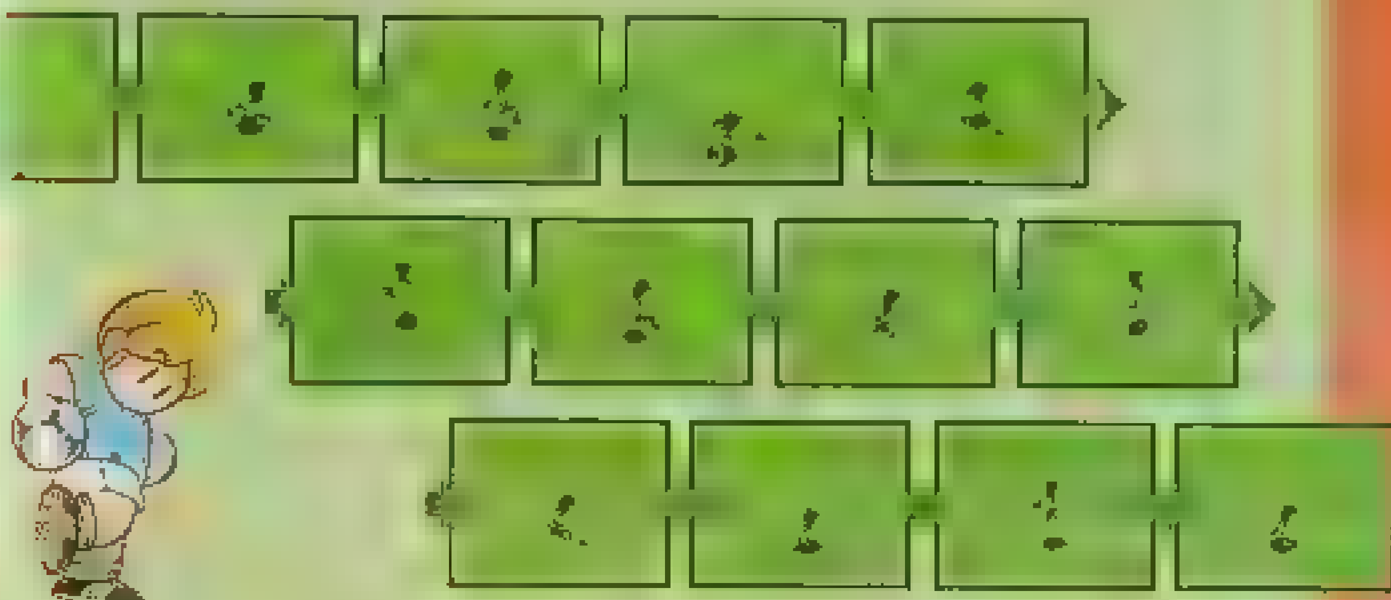
ヒールリフトは、敵をかわすことかできるのはもちろん、浮かせたボールをダイレクトプレイにつなげれば、多彩[illegible]

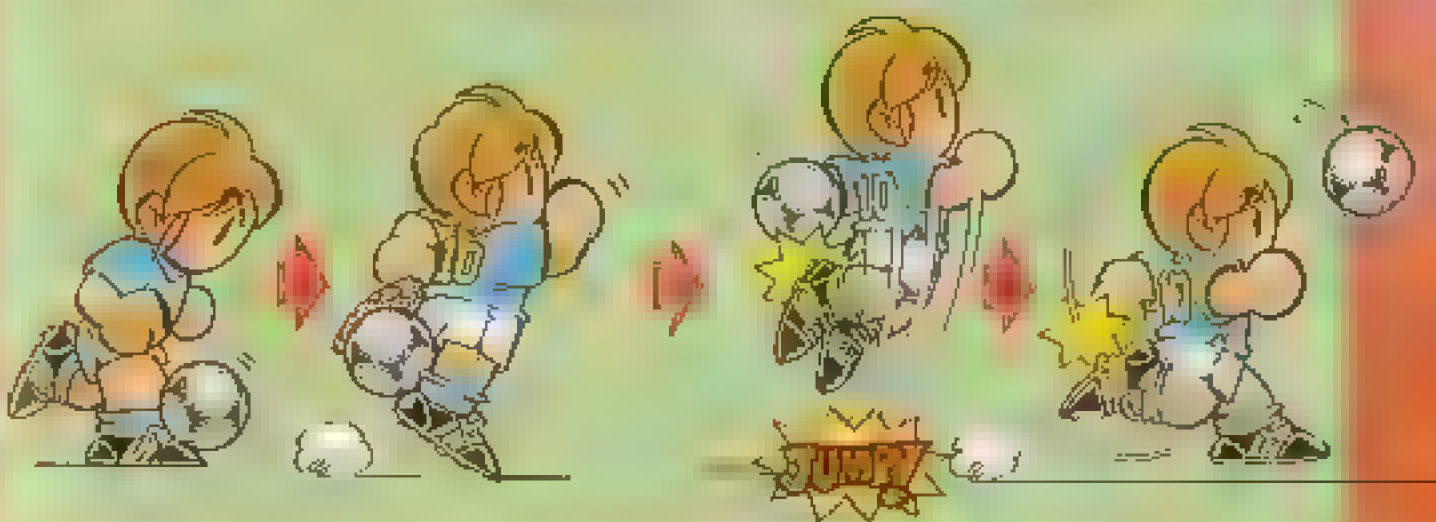
ヒールリフトをマスターしよう!



スル しながらボールに接近してそのまま通り過ぎると見せかけ、ボールかかかと付近に来たところで、3Dスティックを傾けたまま、Z+Rトリガーボタンを押したままでA+Bボタンを同時に押すと、ヒールリフトができるぞ。ヒールリフトは、走りながらでも歩きながらでも、もちろんボールをキープしていなくてもタイミングさえ合えばきっちり決まるのだ。ただし、移動スピードによってボールの浮き方が変わるぞ。

●ヒールリフト(ダイレクト)

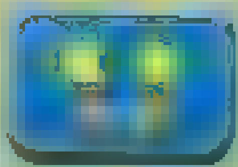




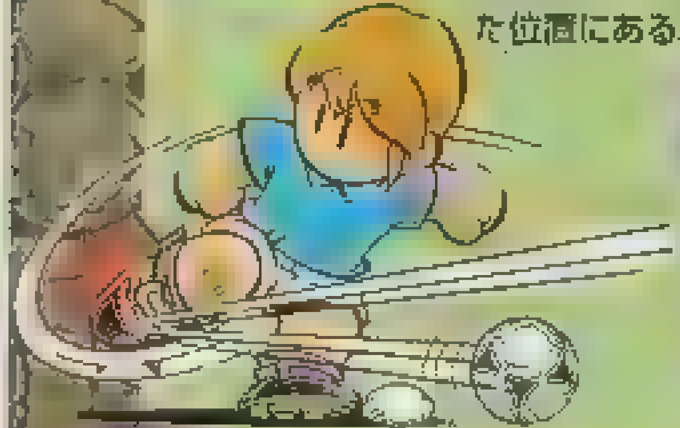


ダイレクトキック(ボレー/オーバーヘッド/バイシクル)/ヘ

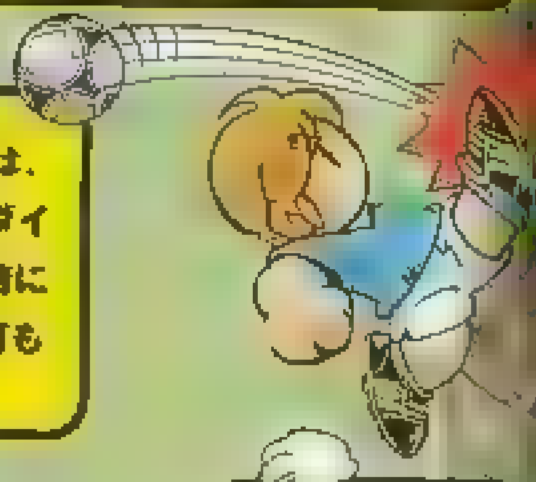
ダイレクトプレイを磨く!



ボールが空中にある時、その近くでAボタンを押す。これがダイレクトキックの基本。ボールの位置が低い順に、ボレー・オーバーヘッド・バイシクルと、いろいろなパターンのキックが打てるのだ。また、Bボタンを押すとヘディングができるぞ。少しボールが離れた位置にある場合は、それがダイビングヘッドになるのだ。

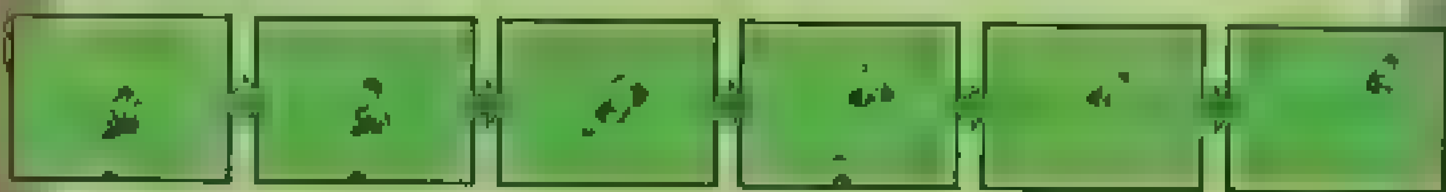


その1　**ボールにあわせにくい時は、3Dスティックを一度ニュートラルにしてみよう。すると、選手が自動的に、ある程度ボールの近くまで移動するのだ。**



その2　**タイミングがうまくつかめない場合は、とにかくボタンを連打しよう。数打ちゃ当たるで、ダイレクトアクションが出しやすくなるはずだ。ただし混戦の時には、ダイレクトプレイの連鎖が起こりやすくなるから、連打もほどほどにした方がいいかも。**

●ボレーキック



●オーバーヘッドキック



ディング（ダイビングヘッド）

ダイレクトプレイが上達すれば…。
相手より先にボールに接触できる→味方がボールをつなぎやすくなる！相手より先にシュートが打てる→得点チャンスが増える！つまり、有利にゲームが進められるのだ

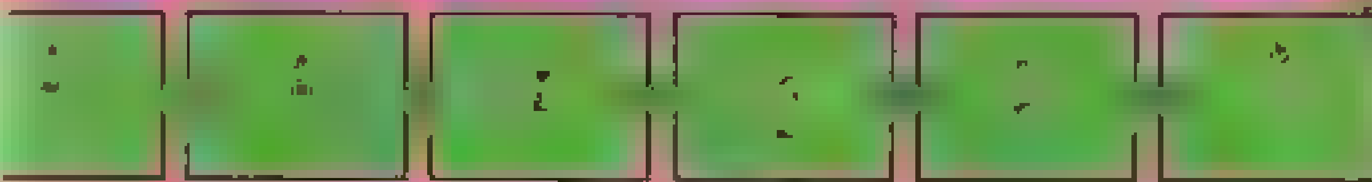
ダイレクトでゴールを狙う！

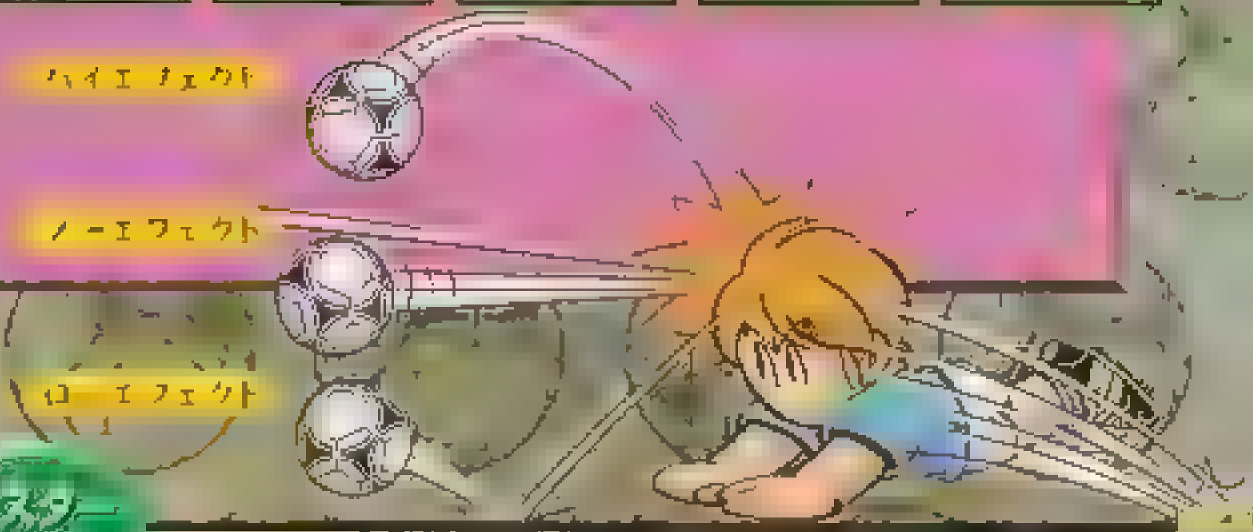
キックする時に3Dスティックをニュートラルにしておけば、自動的に敵のゴールに向かってキックをする。この場合、蹴る前に選手が向いている方向は関係ないのだ。

ダイレクトプレイでボールを打ち分ける！

ダイレクトキックかヘディングなら、振りかぶった時に3Dスティックを入れれば、360°どこへでも指示した方向にボールを蹴り出すことができるぞ。ダイビングヘッドをするなら、Bボタンを押して選手がダイビングした瞬間に、打出したい方向へ3Dスティックを入れるのだ。ただし、後方へは打ち出すことができないので、注意。

●ダイビングヘッド





ダイレクトプレイは、ボールが空中にある時に「AorB」ボタンだっ！
タイミングが取りづらいなら、ひたすらボタンを連打するべし。

トラップ/リフティング

身体のどこでトラップするか？

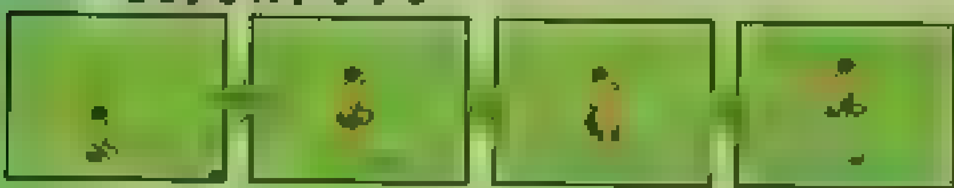
頭や胸でトラップすると、少し弾くような感じになるぞ。ボールをピタッと止めたければ、足元でうまくトラップしよう。



●足元でのトラップ



●胸でのトラップ



●ローエフェクトトラップ



●ハイエフェクトトラップ（胸）



その1 Rトリガーボタンを押しながら連続的にボールに接触すると、連続リフティングができるぞ。浮き球に慣れてくれば、プレイにも厚みが出てくるのだ。

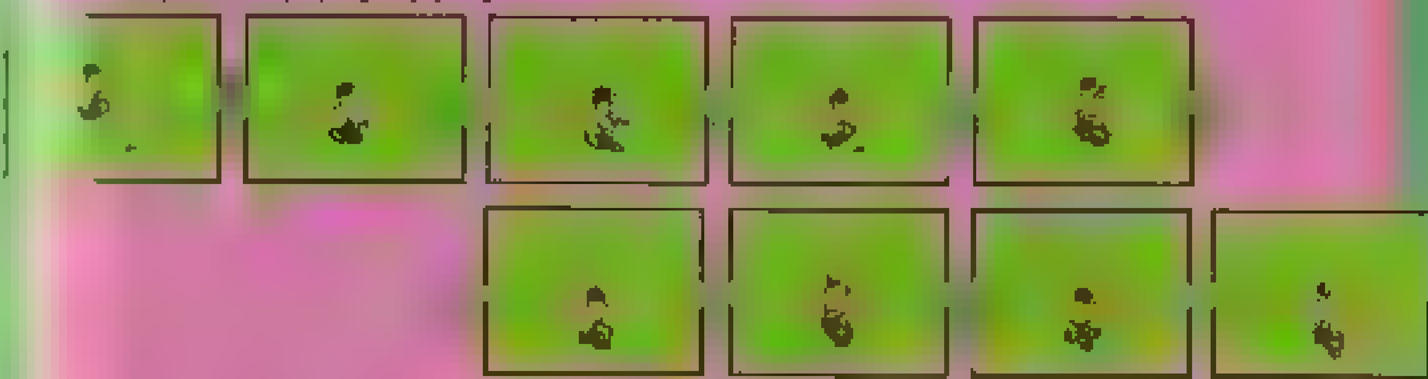
簡単そうに見えて、なかなか奥が深いのがトラップ。相手にボールを取られずにトラップできるまで、ひたすら練習あるのみ!

マスター

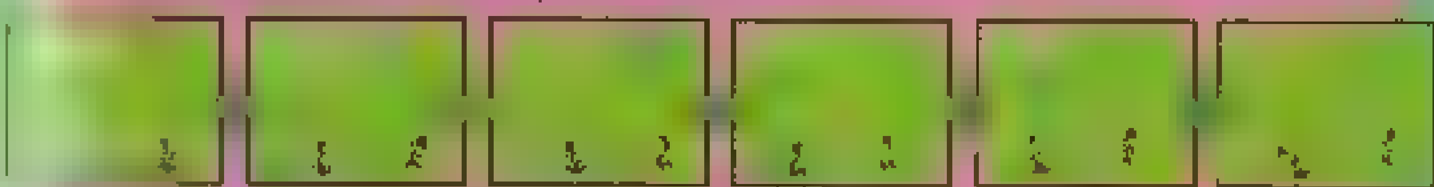
トラップからのプレイ

エフェクトボタンを使えば、より高度なトラップも自由自在。Zトリガーボタンなら前に弾くトラップになり、Rトリガーボタンなら高くはねあげるようなトラップになるぞ。さらに、ジャンプしてボールに接触すれば、空中でトラップもできるのだ。

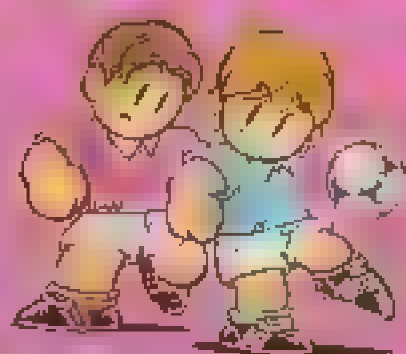
●トラップリフティング



●トラップボレーシュート



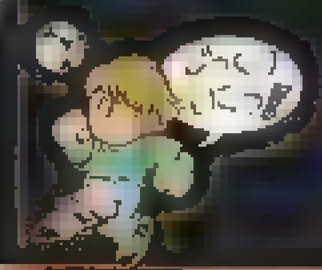
その2 ボールをリフティングで浮かせてそのままボレーシュート!なんて個人技もカッコよくきめてみたい。





まとめ! マスター

+Zトリガーボタンで、前に弾くトラップ。+Rトリガーボタンで、高くはねあげるトラップ、をマスターしよう!

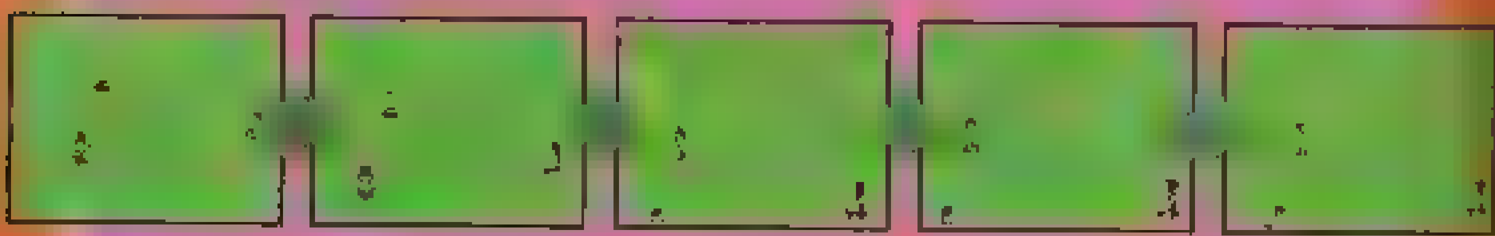


サーチパス/ダイレク

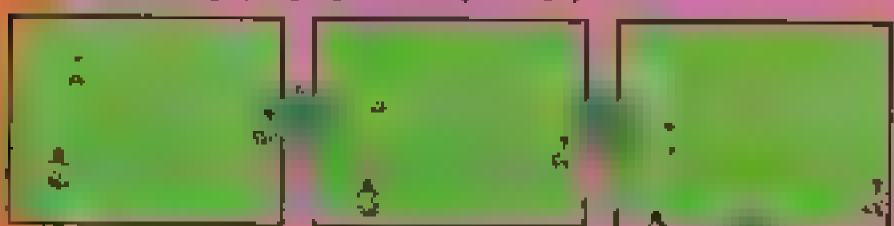
マスター　パスを振りわけよう!

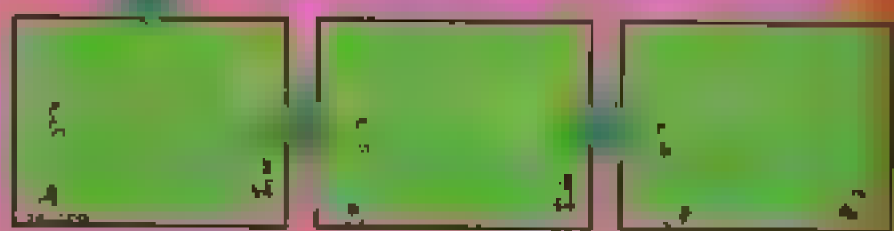
前方向に味方がいる時にはサーチパス、前方向に味方がいなければショートキック、さらに混戦の時にはスピーディなダイレクトパスと、状況に応じてパスを使い分けよう

●ダイレクトパス



●ダイレクトループパス





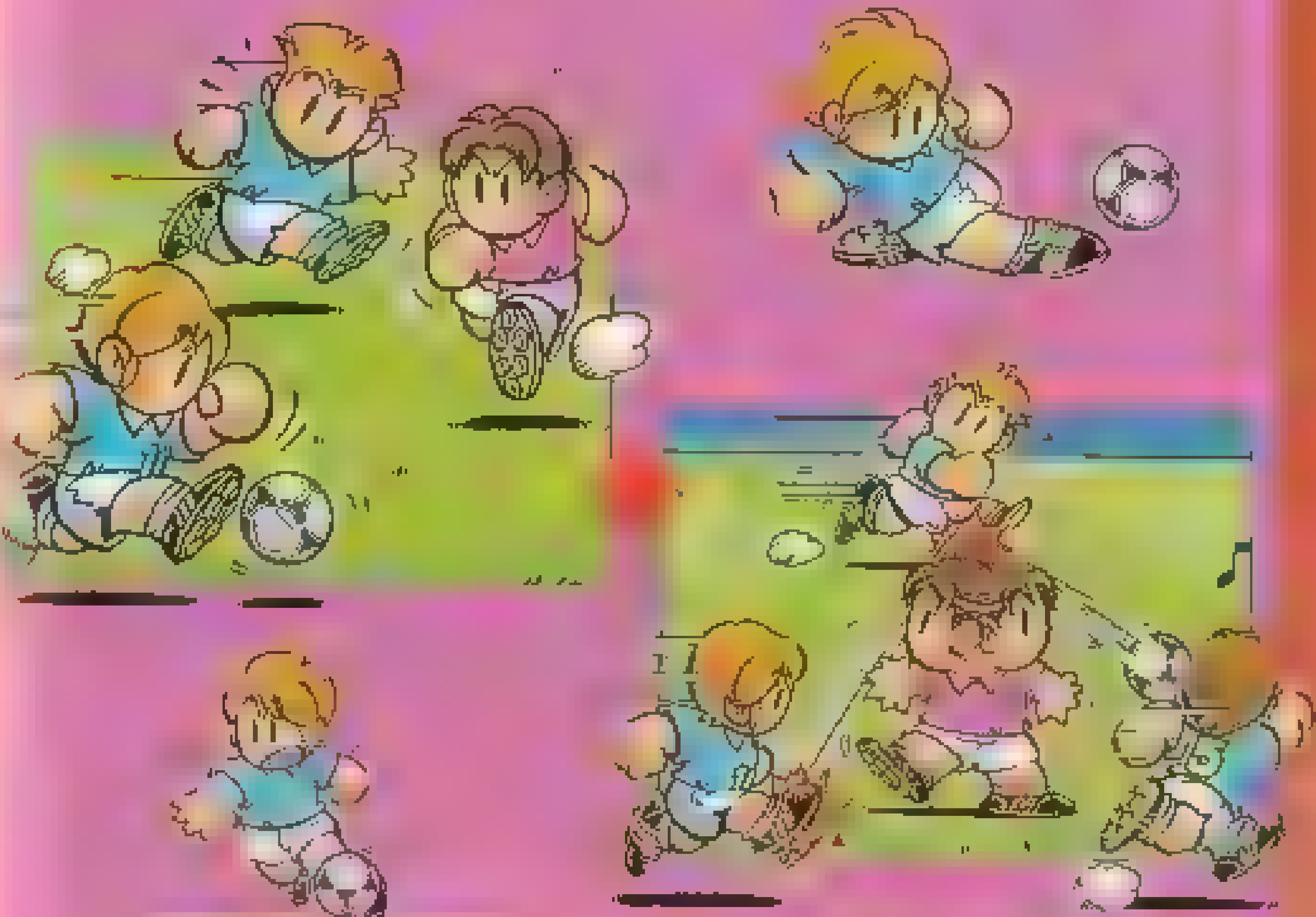




ダイレクトで蹴る時にエフェクトボタンを押しておくと、パスが浮き球になったり、ゴロになったりして、ますます多様なパスワークができるぞ。慣れないうちは、エフェクトボタンを押しっぱなしでプレイするのが賢いやり方だ。

トパス

サーチパスなら確実なボールまわしができ、さらにダイレクトパスを使えば、よりスピーディにボールを回すことができるぞ。パスを蹴る時の3Dスティックの入れ方をよく練習して、巧みなパスワークを身につけよう。



まとめ!

パスCボタンは、
前方に味方がいなければ「ショートキック」

まとめ!

パスCボタンは、
素早くつなぎたい時には「ダイレクト」!
前方に味方がいなければ「サーチ」!
と使い分けよう!

テクニック イージー

ボールにカーブをかけよう!

ドリブルからキックをする時、ボールを蹴った直後に3Dスティックを回し込むとボールに変化、つまりカーブがかかるのだ。カーブのかけ方をマスターすると、パスやセンタリングにも応用ができて、より高度なサッカーができるぞ。

3Dスティックの入っている方向を進行方向として、回し込んだ方向にボールが曲がるのだ。



ボールが足を離れた瞬間に、曲げたい方向に3Dスティックを回し込む。カーブを上手に操るには、このタイミングがポイントだ。

まとめ! テクニック イージー

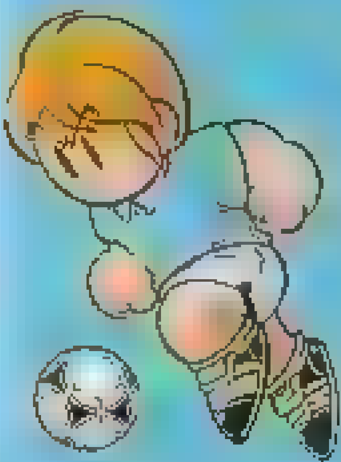
蹴った直後に3Dスティックを回し込めば「カーブキック」なのだ!

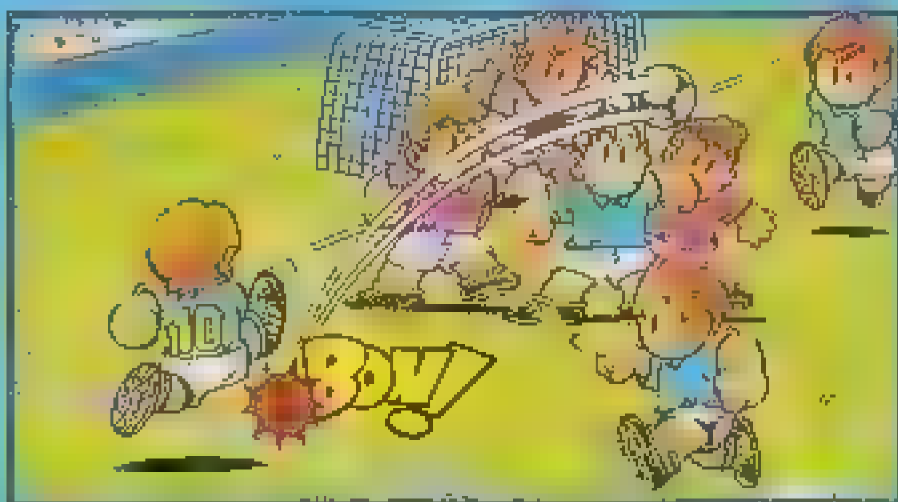
イージー

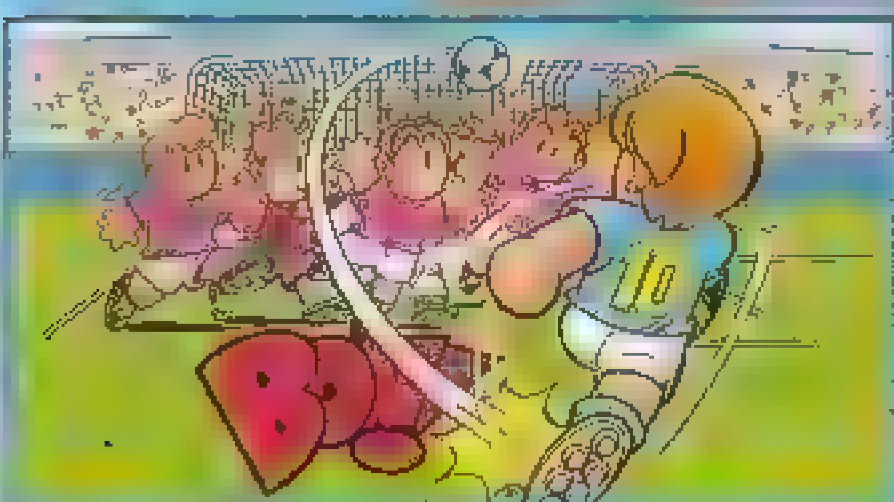
イージーモードでキックする!

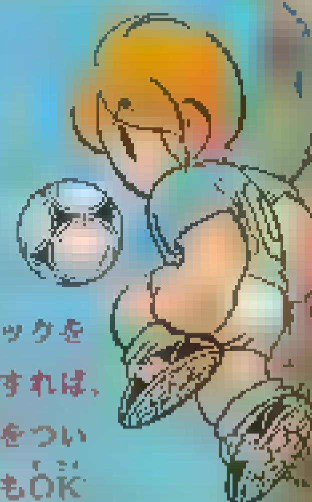
操作を簡略化しているイージーモードでは、キックのバリエーションが少ないが、Cボタンユニットを使いこなせれば、プレイにも幅が出てくるぞ。

Cボタンキックを使ってのグラウンダーのスルーパス、ロビングのセンタリング等、状況に合った蹴り方をいくつかマスターすれば、イージーモードでもいろいろなバリエーションのプレイが楽しめるのだ。









◀カーブキックをマスターすれば、敵の意表をついたプレイもOK

ドリブル/キック-1（方向

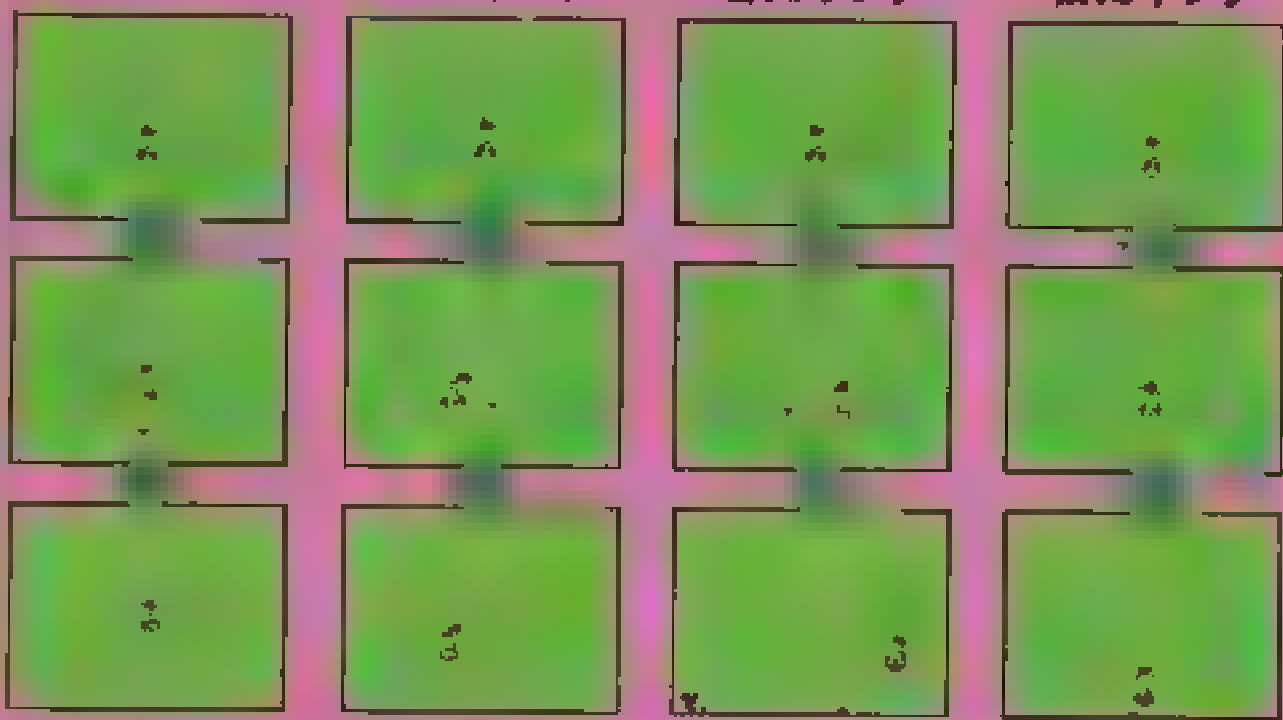




ボールを横、後ろへ打ち出せ

選手が振りかぶってから3Dスティックを入れると、その方向へボールを蹴り出すことができるぞ。これをマスターすれば、意表を突いたパスで相手をかく乱することもできるのだ。

正面にキック　左にキック　右にキック　後にキック





その1　向きを変えてキックするには、ボタンを離した瞬間に、3Dスティックを蹴りたい方向に入れること。大事なのはタイミングだ。

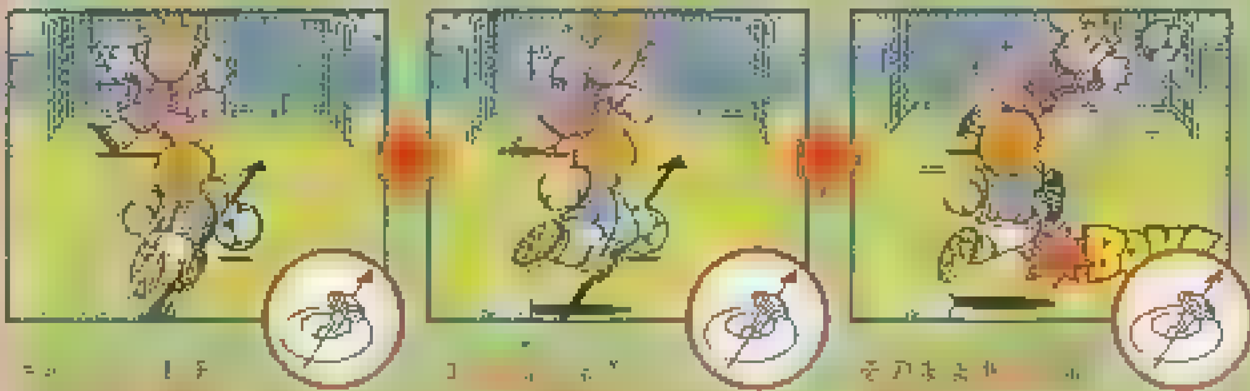


その2　360度どんな方向にもボールが打ち出せるとはいっても、操作に慣れるまではちょっと戸惑うプレイヤーもいるだろう。そこでアドバイスをひとつ。なるべくドリブルをしながらキックするようにしてみよう。蹴る方向が選手の向き（進行方向）によって見やすいから方向を指示しやすく、パスやシュートもきわどいコースが狙えるぞ。

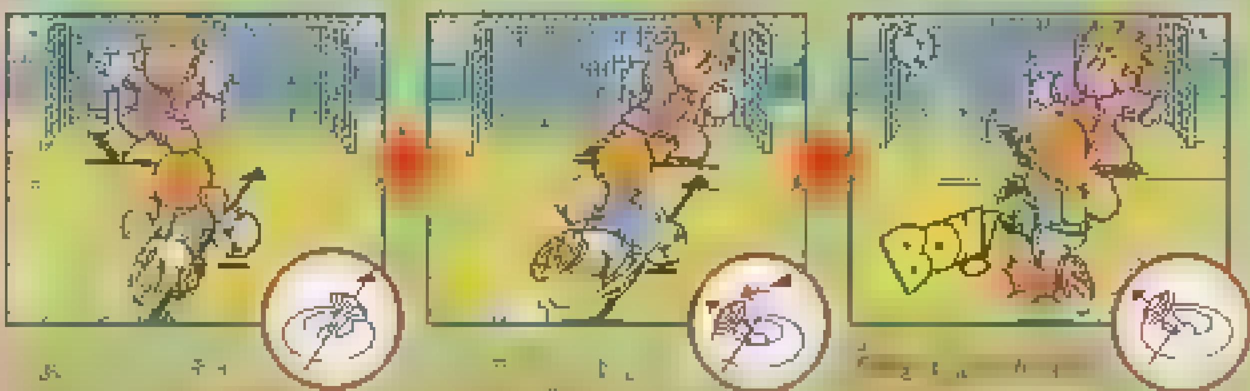
変えキック)

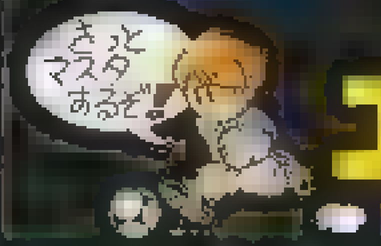
ドリブルは、サッカーの基本中の基本。
3Dスティックを駆使して、選手をなめらかに
動かせるようになろう。

●簡単なシュート



●方向変えシュート





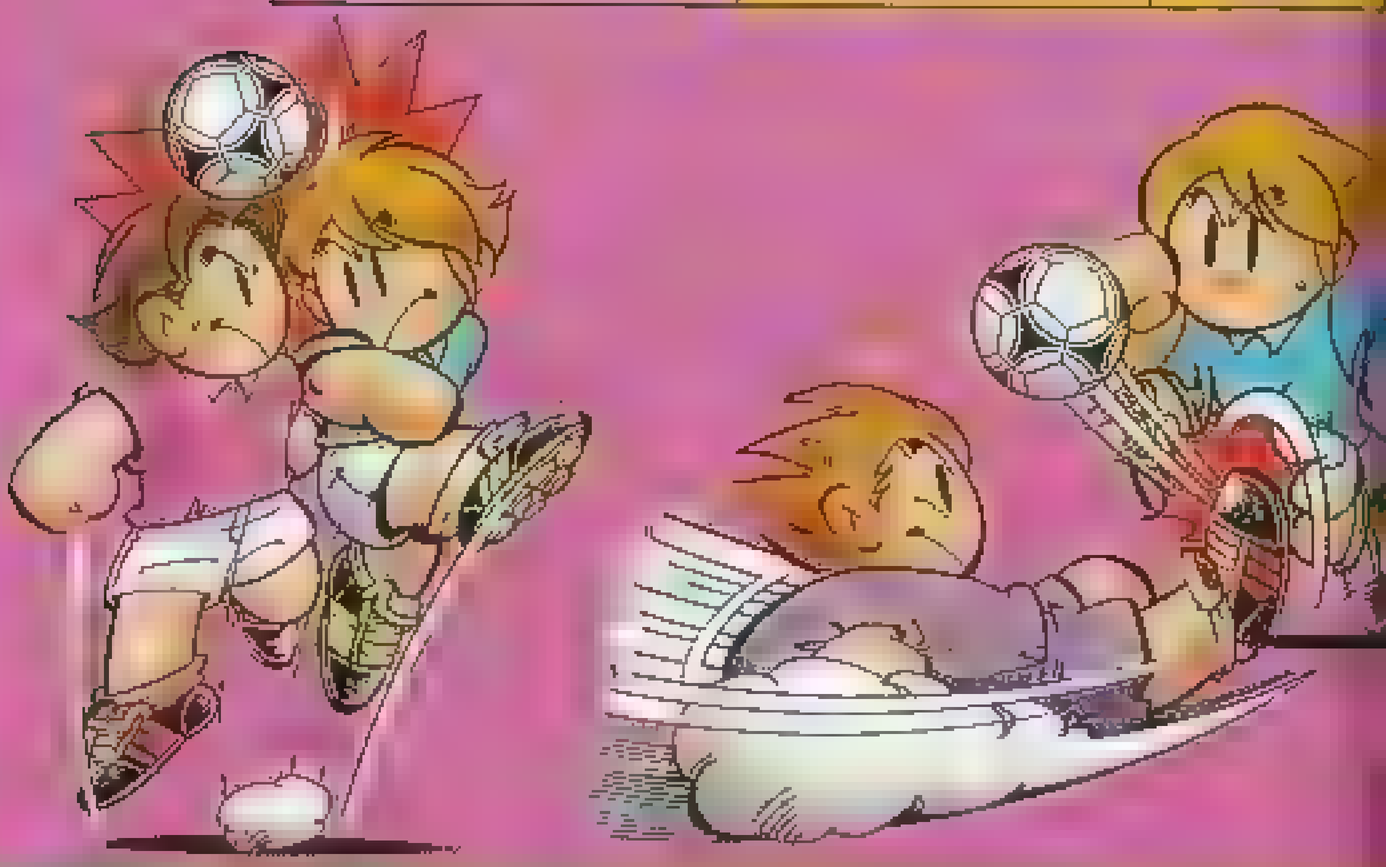
エフェクトボタン





エフェクトボタンを自在に操れ!

操　作	アクション	ノーエフェクト
ドリブル＋A	ドリブルキック	中間の軌道
B押しっぱなし	ダイレクトパス	中間の軌道
ボールが近くにある時にA	ダイレクトキック	中間の軌道
ジャンプ＋A	ジャンピングボレー	中間の軌道
ボールが近くにある時にB	ヘディング・ダイビングヘッド	中間の軌道
ジャンプ＋B	ジャンピングヘッド	中間の軌道
3Dスティック操作でボールに接触	トラップ	通常
敵がボールキープ時にA	ショルダータックル	通常
敵がボールキープ時にB	スライディングタックル	通常
GK操作中にA	GKジャンプ	通常
GK操作中にB	GKスライディング	通常



エフェクトボタンの使い方はとにかく多彩。プレイの幅がぐんと広がるから、絶対にマスターしておきたい。まず、「ハイエフェクト」は、ボールの軌道やスライディングの距離、選手のアクションが　高くなる　　長くなる　と覚えよう。「ローエフェクト」は逆に、　低くなる　　短くなる　ボタンというわけだ。

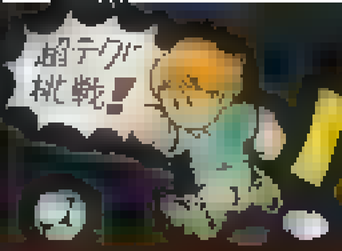
ローエフェクト(+Z)	ハイエフェクト(+R)
低い軌道	高い軌道
低い軌道	高い軌道
低い軌道(叩きつける)	高い軌道
低い軌道(叩きつける)	高い軌道
低い軌道(叩きつける)	高い軌道
低い軌道(叩きつける)	高い軌道
前に弾く	リフティング
浮かせる確率が高い(倒せばファウルになることもある)	確実に相手を倒す　ファウルになる確率が高くなる
スライディングの距離が縮む	スライディングの距離が伸びる
距離が縮む　キャッチする確率が高くなる	ジャンプの距離が伸びる　パンチングする確率が高くなる
スライディングの距離が縮む	スライディングの距離が伸びる

極意

いきなりエフェクトボタンを使いこなそうなんて、焦る必要はなし。とりあえず、どちらかのボタンを押しっぱなしにしてしまおう。それがRトリガーボタンなら、浮き球からのダイレクトプレイがビシバシ決まるし、Zトリガーボタンなら、低くボールをつなげていくスピーディなプレイが楽しめるのだ。

まとめ! ―マスター―

とりあえず
ハイエフェクト(Rトリガーボタン)は、「高く」「長く」
ローエフェクト(Zトリガーボタン)は、「低く」「短く」
と覚えよう!

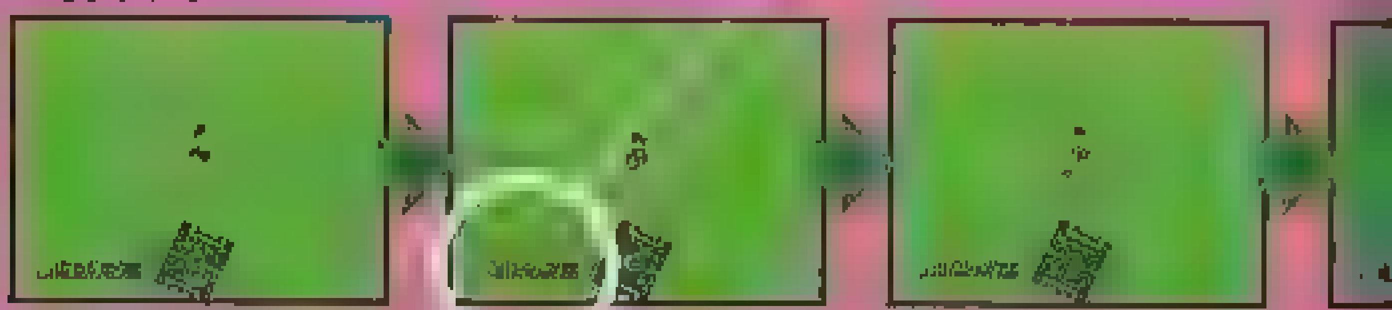


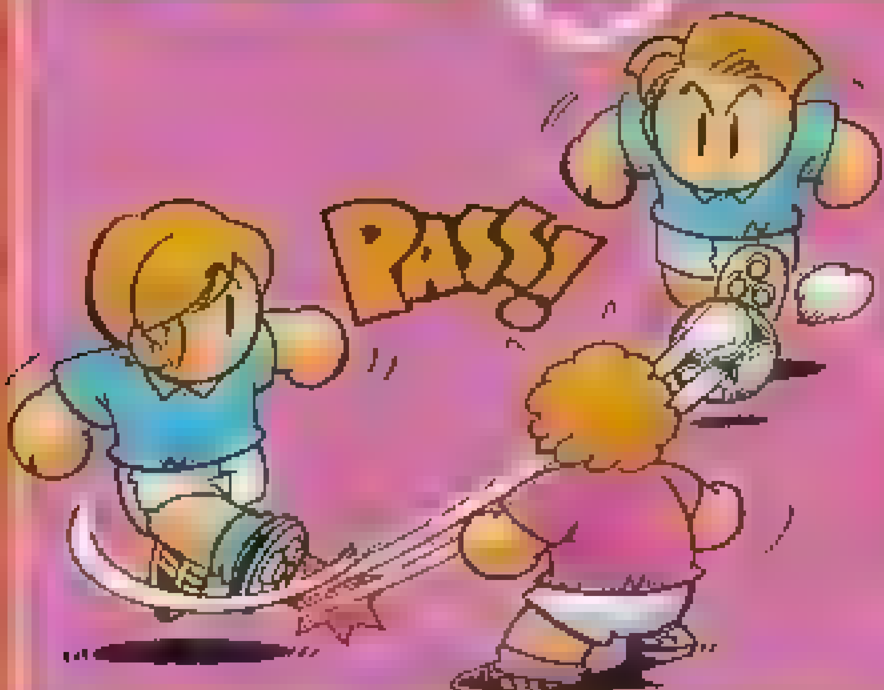
パワーゲージ(キックの

パワーゲージを使いこなせ

「短く押せば弱いキック」「長く押せば強いキック」になるぞ。しかも、押しっぱなしにしていれば自動的にパワーが振り切れるから、いつでも強いキックが打てるのだ

●弱キック





●強キック



弱いキックを打つ時は「ボタンを弾くように押す」。逆に強いキックが打ちたい時は「ボタンを押しっぱなしにする」。パワーゲージは素早くたまるから、そんなに気にしなくてもいい。あくまでも、ボタンの押し具合の目安と考えよう。感覚で操作できるようになったら、キミも一人前のJリーガーだ。

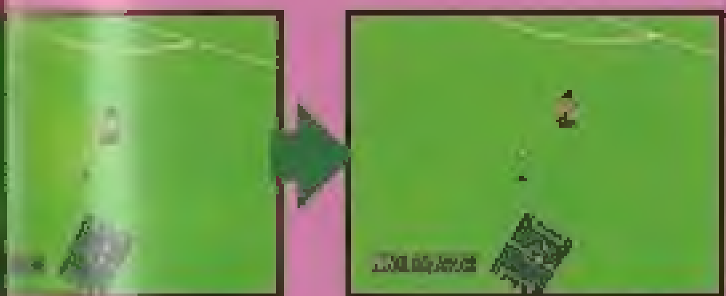
強さ〉

パワーゲージを使いこなせれば、フリーキックやPK、スローインなど、いろいろなシーンで役立つぞ。パワーゲージの使い方ひとつで、キックがパスにもシュートにもなるんだ。自在に打ち分けられるようになってバリエーション豊かなキックを繰り出し、初心者マークを返上しちゃおう。



この状態だと弱キック。
でもゲージは素早くたまるぞ。





ここまでたまれば、強いキックを打つのもOKだ。





まとめ!

弾くように押せば、弱いキック。長く押せば、強いキック。押しっぱなしにしていれば、いつでも強いキック。なのだっ!



イレブンビート・超テク 完全攻略法

Jリーグ イレブンビート1997

目次

CONTENTS

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

ここからは、難易度の高い技の紹介ページ。『Jリーグ イレブンビート1997』をより上手に、楽しく遊ぶためのテクニックの数々をみんなに伝授しちゃいます！しっかり読んでマスターしてね！

イレブンビート・超テク 完全攻略法

Jリーグ イレブンビート1997

超美技ヒールリフトや華麗なジャンピングプレイ…高度な技で『イレブンビート』をまるごと楽しんじゃおう！

●ゲーム内容に関するお問い合わせ窓口
ゲームサポートセンター 受付時間／13:00～18:00
●土・日・祝祭日はお休みです。
札幌 011-821-7116 東京 03-5261-2060
大阪 06-251-0322
●尚、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。
ハガキによるご質問は 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4-22 ハドソンビル ゲームサポートセンター行

HUDSON®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4658
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪新聞會館ビル4階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-0244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋）